تئوری شروع بازی شطرنج



عباس لطفی

ای نام تو بهترین سرآغاز
بی نام تو نامه کی کنم باز

تئوری شروع بازی شطرنج

عباس لطفی

انتشارات فرزین
۱۳۸۸

سرشناسه	: لطفی، عباس، ۱۳۰۶-
عنوان و نام پدیدآور	: تئوری شروع بازی شطرنج / تدوین عباس لطفی.
مشخصات نشر	: تهران: فرزین، ۱۳۸۸.
مشخصات ظاهری	: ۴۷۹ ص.: مصور.
شابک	: ۴۸۰۰۰ ریال: ۲-۰۵-۵۰۱۷-۶۰۰-۹۷۸
وضعیت فهرست نویسی	: فیپا
یادداشت	: کتابنامه: ص.۴۷۹.
موضوع	: شطرنج -- شروع بازی
رده بندی کنگره	: ۱۳۸۸ ۹ت ۶ل / GV ۱۴۵۰
رده بندی دیویی	: ۷۹۴/۱۲۲
شماره کتابشناسی ملی	: ۱۷۲۱۳۰۰



فرزین

انتشارات فرزین

تئوری شروع بازی شطرنج

تألیف: عباس لطفی

طراح جلد: ساناز فلاحتی

ناظر فنی: بهنام یوسفی

چاپ: طیف‌نگار

صحافی: نوری

شمارگان: ۲۵۰۰ جلد

نوبت چاپ: اول - ۱۳۸۸

بها: ۴۸۰۰ تومان

شابک: ۲-۰۵-۵۰۱۷-۶۰۰-۹۷۸

ISBN: 978-600-5017-05-2

انتشارات فرزین: خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، شماره ۱۷۴

تلفن فروشگاه: ۰۶ ۲۴ ۴۶ ۶۶ دفتر مرکزی: ۹۰ ۴۱ ۴۸ ۶۶

تقدیم به خورشید.

پیشگفتار

در هر رشته‌ای از امور، افراد به دو گروه تقسیم می‌شوند. یک عده کسانی هستند که دست به عملی می‌زنند، بدون آنکه بدانند چه‌کار دارند می‌کنند. عده‌ی دیگر آنهایی هستند که دانسته کاری را انجام می‌دهند و می‌توانند با قاطعیت تمام، علت آن را بیان کنند. در مقایسه این دو گروه، واضح است که گروه نخست، غالباً دچار مشکلاتی می‌شوند. مخصوصاً وقتی‌که جریان کار کمی از مدار طبیعی خارج شود.

آنچه که در بالا گفته شد، در شطرنج یا هر امر دیگری که ترکیبی از علم و عمل باشد هم صدق می‌کند. و چون در شطرنج حرکات یا در حقیقت عمل ـ مثلاً در مقایسه با ایجاد یک بنا ـ هنوز معیار کاملاً مشخص و معینی ندارند، بخش علمی آن که همان تئوری می‌باشد، اهمیت بیشتری پیدا می‌کند.

این کتاب که با استفاده از منابع معتبری چند، به رشته تحریر در آمده است، خوانندگان را با تئوری انواع آغاز بازیها، یعنی ایده‌های نهفته درگشایشها و نیز نحوه اجرای آنها آشنا می‌سازد و می‌آموزد که در مرحله شروع بازی، حرکات باید براساس نقشه‌ها و ایده‌های مشخصی انجام بگیرند.

مرحله شروع بازی، در واقع مشکل‌ترین بخشی است که نوآموزان می‌توانند آن را فرا بگیرند. علت آن است که در این مرحله، اثبات برتری ـ در مقایسه با آخر بازی که می‌تواند به مات منجر شود، یا وسط بازی که به برتری نیرو بیانجامد ـ آسان صورت نمی‌گیرد. بلکه در بیشتر اوقات به حالاتی محدود می‌شود که نوآموزان، آن را باور ندارند و اهمیت آن را درک نمی‌کنند. اما آن کس که خواهان ترقی و پیشرفت است، باید تئوری آغاز بازی را به خوبی یاد بگیرد و البته در عوض به خاطر سپردن طوطی‌وار حرکات، بکوشد، ایده‌های هر گشایش را نیک درک کند و بداند که این ایده‌ها هستند که می‌توانند او را در هدایت درست بازی راهنما باشند.

به نوآموزان توصیه می‌شود، بدواً توجه خود را بر روی گشایشهای باز که امکانات

بی‌شماری برای عملیات سوارها را در خود دارند، متمرکز سازند. و در مراحل اولیه، به مطالعه شمار محدودی از گشایشها اکتفا کنند و به تدریج آنها را افزایش دهند.

تئوری شطرنج، نظریات مختلفی را بیان می‌کند. اما تاکنون کسی نتوانسته است برای تعیین ارزش این نظریات، روشی بهتر از بررسی بازی استادان طراز اول پیدا کند. به عبارت دیگر، با رعایت اصول و قواعد محکم و پابرجا، بعضاً وضعی پیش می‌آید که برای طرفین، محاسن و معایبی دارد. در چنین مواردی، بازی بین دو استاد برجسته، مهمترین راهنمایی است که می‌تواند ملاک و معیار قضاوت قرار بگیرد. این نکته یکی از مهم‌ترین علل نقل و تفسیر بازی اساتید است.[۱]

جای بسی خشنودی است که شطرنج در سالهای اخیر، پیشرفت شایان توجهی در کشور ما داشته و با استقبال فراوان خردسالان، نوجوانان و جوانان مواجه شده است. به طوری که در حال حاضر پنج تن از این جوانان صاحب استعداد، برای نخستین بار در تاریخ شطرنج ایران به مقام شامخ استاد بزرگ بین‌المللی شطرنج دست یافته‌اند.[۲] نمونه بازی این شطرنج‌بازان افتخار آفرین، که به همت و کمک بی‌دریغ دوست ارجمند آقای **هادی کریمی** دبیر فدراسیون شطرنج ایران فراهم شده است، با اندیشه تشویق سایر جوانان، در این کتاب از نظر خوانندگان می‌گذرد.

بدون شک یکی از عوامل مهم و مؤثر این پیشرفت بزرگ و شایسته مباهات، دسترسی علاقه‌مندان به کتابهای سودمندی است که در این سالها منتشر شده است. امید است کتاب حاضر نیز بتواند در افزایش سطح آگاهی جوانان به دانش تئوری شطرنج و پرورش استعدادهای آنان اثری و سهمی داشته باشد.

لازم به ذکر است از بین منابع متعددی که برای نگارش این کتاب استفاده شده است (فهرست منابع در پایان کتاب آمده است.) سهم بیشتر، از آنِ کتاب «خودآموز جامع شطرنج» است که تغییرات موردنظر در آن به کار رفته است. این کتاب با کمک آقای منوچهر فرهنگ به رشتهٔ تحریر درآمده بود و من در اینجا وظیفهٔ خود می‌دانم از معاضدت آن دوست قدیم تشکر کنم.

در پایان از آقای **حسن نوابی** دوست دیرین و دبیر اسبق فدراسیون شطرنج ایران سپاسگزارم که کار بازنگری نهایی کتاب را پذیرفت و به انجام رسانید.

عباس لطفی
آذرماه ۱۳۸۷

---

۱. در همه‌ی بازیهای تفسیر شده این کتاب، نام بازیکن دارای مهره‌های سفید در سمت چپ نوشته شده است.

۲. نام ۵ شطرنج‌باز برتر ایران زمین، به ترتیب حروف الفبا چنین است: آقای امیر باقری، خانم شادی پریدر و آقایان احسان قائم‌مقامی، مرتضی محجوب و اِلشن مرادی.

فصل ۱

اصول اساسی

تئوری گشایشها، شطرنج‌باز را به رعایت اصول مشخصی هدایت می‌کند که هرگز نباید از خاطر دور بماند. از جمله این اصول می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

۱) در وضعیت اولیّه بازی، سفید به دلیل داشتن نوبت، اندکی برتری دارد. در نتیجه:

۲) در این مرحله، هدف سفید باید حفظ این برتری باشد. حال آنکه:

۳) هدف سیاه دست یافتن به تساوی وضعیت (پوزیسیون) است.

بنابراین تئوری شروع بازی، درواقع تلاش برای تحقق اهداف بالا در همه حالات است.

هر زمان که هدف‌های ۲ و ۳ به روشنی محقق شود، می‌توان گفت که مطابق «تئوری» بازی شده است. مع‌هذا تا به حال کسی نتوانسته است روشی بیابد که ارزش آن از «عملکرد و تجربه» خوب استادان بیشتر باشد. به عبارت دیگر، در بیشتر حالات، تئوری چیزی بجز یک «عملکرد و تجربه» خوب نیست.

در ابتدای بازی، شطرنج‌باز همواره باید به دو اصل بسیار مهم دیگر توجه داشته باشد. یکی «گسترش» و دیگری «مرکز»، به این منظور لازم است همه سوارها به طور هماهنگ گسترش داده شوند. بدون تلف کردن «زمان» در مواضع حساس صحنه نبرد مستقر گردند. مرکز صحنه پیکار را به تصرّف درآورند و یا دست‌کم بر آن نظارت کنند. و در همان حال بکوشند قوای حریف را از دستیابی به آنچه که درصدد رسیدن به آن است، محروم بسازند. در اجرای اصول مزبور رعایت ۱۰ قاعده عملی زیر ضروری است. البته لازم به ذکر است که یک شطرنج‌باز آزموده و باتجربه می‌تواند موارد استثناء آن را

به خوبی دریابد. قواعد یادشده به شرح زیر است:

۱) بازی را با پیاده شاه یا پیاده وزیر آغاز کنید.

۲) تا آنجا که ممکن است، بهترین حرکات گسترشی را که در عین حال با تهدید همراه باشد، انجام دهید.

۳) اسبها را قبل از فیلها وارد بازی کنید.

۴) برای گسترش هر سوار بهترین خانه را انتخاب کنید.

۵) در شروع بازی بیش از یک یا دو پیاده را حرکت ندهید.

۶) وزیر را زود وارد بازی نسازید.

۷) هر قدر که ممکن است زودتر قلعه بروید.

۸) برای کنترل مرکز بازی کنید.

۹) بکوشید همواره دست کم یک پیاده در مرکز داشته باشید.

۱۰) بدون دلیل موجّه و روشن قربانی ندهید.

در مورد قاعده دهم باید اضافه شود که برای پیشکش کردن پیاده به حریف، توجه به یکی از دلایل چهارگانه زیر ضروری است:

اوّل- قربانی پیاده به یک گسترش محسوس منجر شود.

دوّم - وزیر حریف را از مسیرش منحرف سازد.

سوّم - مانع از قلعه رفتن شاه حریف بشود، خواه برای همیشه و خواه برای چند حرکت.

چهارم - به تدارک یک حمله نیرومند بیانجامد.

و بالاخره لازم است خوب بخاطر سپرده شود که در هر حرکت بازی باید به دو سؤال پایین پاسخ داده شود.

۱) این حرکت چه تأثیری بر مرکز دارد؟

۲) در جمع سوارها و پیاده‌های گسترش یافته، چه مکانی برای آن مهره در نظر گرفته شده است.

***

در شطرنج سه عامل مهم **نیرو**، **عرصه** و **زمان** دخالت کامل دارند.

نیرو ــ همان مهره‌های هستند که دو بازیکن در ابتدای بازی در اختیار دارند.

عرصه ــ یا فضا همان صفحه شطرنج یا میدان نبرد است که قوای دو هماورد بر روی

آن جابه‌جا می‌شوند و مانور می‌دهند.

زمانـ در حقیقت همان نوبت بازی است که برای حرکت دادن مهره‌ها برعهده بازیکن قرار می‌گیرد.

در جریان بازی سه عامل بالا می‌توانند به یکدیگر تبدیل شوند. به این معنا که می‌توان مثلاً یک پیاده یعنی «نیرو» را از دست داد، برای آنکه از لحاظ «زمان» از حریف پیشی گرفت، یا آنکه بر عرصه بیشتری تسلط پیدا کرد. یا برعکس می‌توان با اجرای چند حرکت یعنی از دست دادن «زمان» یک پیاده حریف را به چنگ آورد.

سخن گفتن درباره برتری نیرو زاید بنظر می‌رسد. زیرا شطرنج‌بازی که از لحاظ نیرو از حریف پیش باشد قاعدتاً بازی را به سود خویش به پایان می‌رساند.

عرصه نقش بسیار مهمی را در شطرنج ایفا می‌کند. بازیکنی که بر عرصه بیشتری تسلط داشته باشد، به همان نسبت آزادی عمل زیادتری پیدا می‌کند و آسانتر می‌تواند به گسترش نیروها و اجرای مانورها بپردازد. برعکس اگر قلمرو قوایش به سه عرض محدود شود، درواقع امتیاز بزرگی را از دست داده و برای مانور سوارهای خود در تنگنا قرار گرفته است.

زمان نیز در شطرنج عامل بسیار بااهمیتی است و لازم است شطرنج‌باز هر «زمان» یا نوبت بازی را تمام و کمال در خدمت گسترش قوا بکار برد و بکوشد در این زمینه هم مثل نیرو و عرصه تعادل با حریف خود را حفظ کند. شطرنج‌بازی که با سبقت در «زمان» عمل می‌کند، می‌تواند ابتکار عمل را بدست بگیرد و چه بسا پیروزی را از آن خود سازد. در پایان بازی، غالباً حتی یک «زمان» قاطع است. آن کس که یک «زمان» پیش است می‌تواند پیاده خود را به وزارت برساند، در حالی که پیاده حریف تازه به عرض ماقبل آخر رسیده است.



حرکات آغاز بازی شطرنج بر پایه شماری ایده‌های مشخص بنا شده‌اند. این ایده‌ها درواقع، پایه و اساس بازی را تشکیل می‌دهند. بنابراین شطرنج‌باز، به عوض آنکه انواع شروع بازی را به خاطر بسپارد، باید ایده‌های اساسی آنها را به خوبی درک کند و فرا بگیرد.

در دوران ما، تئوری گشایشها با اندیشه‌های نوین وسط بازی نیز درآمیخته و پیچیدگی‌های خاصی پیدا کرده است که حل آنها، نوآوری‌های روزافزون را ایجاب

می‌کند. می‌توان گفت که در این دوران تئوری گشایشها تا سطح والای علم ارتقاء یافته است.

خصوصیات برجسته و بارز گشایشهای نو، همان‌طور که در بازیهای مسابقات کنونی شطرنج مشهود است، در نکات مهم زیر خلاصه می‌شود:

۱) جدال زنده و حاد در مرکز

۲) حفظ توان تحرّک پیاده‌ها

۳) گسترش نیروها با هدف تحقق طرحهای وسط بازی.

۴) جستجو و تلاش برای اجرای یک بازی متقابل فعّال از جانب سیاه، به جای اتخاذ تاکتیک‌های انفعالی و رسیدن به نتیجه مساوی.

امروزه در عمل شروع بازیهای بسیار متنوع و گوناگونی بکار می‌رود که هر کدام از آنها شاخه‌های متعددی را شامل می‌باشد. هر یک از این گشایشها نام خاصی دارد. بعضی نام سرزمینی را گرفته است که نخستین بار در آنجا بازی شده است. برخی دیگر اسم شطرنج‌بازی را دارد که طراح یا بررسی کننده آن بوده است و بالاخره وجه تسمیه تعدادی نیز مهره‌ای است که گسترش آن، خصوصیات بازی را تعیین می‌کند.

انواع گشایشهای بازی، به سه بخش تقسیم می‌شوند: بخش اول آغاز بازیهای باز که طرفین بازی در حرکت نخست پیاده شاه را دو خانه به جلو می‌رانند. بخش دوم آغاز بازیهای نیمه‌باز (یا نیمه‌بسته) که سیاه به حرکت e2-e4 سفید جوابی غیر از e7-e5 می‌دهد و بخش سوم آغاز بازیهای بسته که سفید در حرکت اول به جای e2-e4 حرکت دیگری را بازی می‌کند.

فصل ۲

گشایشهای پیاده شاه

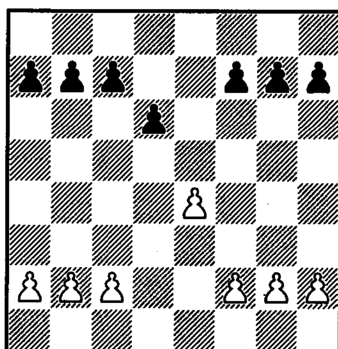
گشایش‌های باز

شروع بازی‌هایی که با 1.e4 e5 آغاز می‌شوند

حرکات گشایشی سفید و سیاه کاملاً طبیعی و «قاعده‌مند» است. به این معنا که هر دو بازیکن در کار گسترش سهیمند و بر خانه‌های مهم مرکزی اثر می‌گذارند.

تا هر زمان که سیاه بتواند حالت قرینه را برقرار سازد، سفید نمی‌تواند مدعی داشتن برتری باشد. بنابراین لازم است تلاش خود را بکار گیرد تا سیاه مجبور شود وضع نیرومند خود در مرکز را رها سازد و به عبارت دیگر ناگزیر شود از پیاده e5 چشم بپوشد.

سفید تنها با حرکت d4 می‌تواند به این هدف برسد و اگر سیاه با e×d4... جواب بدهد. در آن حالت پیاده d6 او (احتمالاً در برابر پیاده e4 سفید) باقی می‌ماند و تئوری شطرنج به ما می‌آموزد که این چنین ساختار پیاده‌ها، به سود سفید است.



۱

توجیه برتری یک چنین وضعیتی، برای بازیکنی که پیاده مرکز را در اختیار دارد به شرح زیر مدلل می‌شود:

این پیاده برای مانور سوارهای سیاه، ایجاد مزاحمت می‌کند. حال آنکه برای سفید پستهای مقدمی در خانه‌های d5 و f5 پدید می‌آورد. از این تعریف می‌توان به این نتیجه رسید که چرا این پیاده یک برتری مطلق محسوب نمی‌شود. اگر هیچ یک از امتیازاتی که گفته شد، برای مدت زمان طولانی ادامه نیابد (در پایان بازی این پیاده مزاحمت بزرگی برای حریف ایجاد نمی‌کند و پستهای مقدم نیز دیگر مفهوم خود را از دست می‌دهد.) پیاده مرکزی اساساً فرقی با دیگر پیاده‌ها نخواهد داشت و حتی اگر در معرض حمله قرار بگیرد می‌تواند به صورت یک نقطه ضعف درآید. درنتیجه مسلم است هنگامی که بازیکنی در شروع بازی و یا در ابتدای وسط بازی پیاده مرکزی نیرومندی در اختیار دارد، اصل بر آن است که آن را در جهت براه انداختن حمله‌ای بکار بگیرد. در غیر این صورت، جریان عادی تعویض‌ها، به آسانی اثر بخشی آن را زایل خواهد ساخت. پس طبیعتاً سفید باید درصدد اجتناب از معاوضهٔ بی‌ثمر پیاده خود باشد. معاوضه‌ای که نتیجه آن فقط کمک به آزادی حریف خواهد بود.

از طرف دیگر اگر سیاه بر آن است که پیاده‌ای در e5 داشته باشد، این کار را فقط با حمایت d6... می‌تواند انجام بدهد. حرکتی که در کار گسترش او اندکی مانع ایجاد می‌کند. این دلیل نظری[1]، روشن می‌سازد که چرا سفید غالباً از برتری مختصر ولی پایدار در این‌گونه گشایشها مراقبت می‌کند.

از آنچه که در بالا گفته شد به وضوح این نتیجه حاصل می‌شود که برای سیاه دو نوع راه دفاعی جهت برقراری تعادل وجود دارد: یکی روش «دفاع به هر قیمت»! است که در آن پیاده e5 را در برابر «بادوباران» حفظ می‌کند و دیگری روش «حمله متقابل» است که در آن از پیاده e صرفنظر می‌کند اما می‌کوشد که سفید را نیز مجبور به چشم پوشیدن از پیاده e بسازد و یا دست‌کم به تضعیف وضعیت (پوزیسیون) خود تن در دهد.

(لازم به ذکر است که اجرای این طرح منحصر به حمله پیاده e4 نیست بلکه متوجه تمام وضعیت سفید می‌باشد.)

---

1. Theorique

ارزش این تجزیه و تحلیل وقتی است که سفید مطابق تئوری بازی کند. در برابر راههای بازی «تفننی» و «به میل خود» سیاه می‌تواند و باید آنچه را که حریف از آن غفلت کرده است انجام دهد. به این معنا که با پیش راندن پیاده d5... ساختار پیاده‌های مطلوب سفید (شکل ۱) را مورد حمله قرار دهد می‌توان این عمل را به عنوان یک قاعده خوب تاکتیکی پذیرفت: **هر زمان که سیاه موفق شود بدون دردسر فوری d5... بازی کند، تعادل را برقرار ساخته است.**

به خوانندگان توصیه می‌شود، آنچه را که در مقدمه بالا ذکر شد، در ادامه این فصل درنظر داشته باشند.

بازی مرکز

1.e4 e5

2.d4

این حرکت سفید مستقیماً با تئوری گفته شده در بالا مطابقت دارد. زیرا سیاه ناگزیر است تصمیمی فوری بگیرد. دفاع از پیاده با d6... بازی را به دفاع فیلیدور می‌کشاند که بعداً خواهیم دید. اما سیاه می‌تواند پیاده سفید را بزند.

2. ... e×d4

3.♕×d4

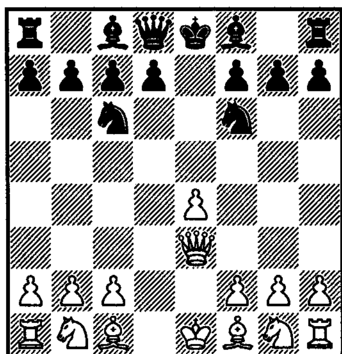
بدون شک، ضعف این حرکت در گسترش زودهنگام وزیر است. راه دیگر بازی سفید، گامبی دانمارکی است که بعداً خواهد آمد.

3. ... ♘c6

4.♕e3

صفت مشخصه این گشایش، رفتن به قلعه بزرگ است که بزودی سفید به آن دست خواهد زد. به این منظور خانه d1 باید در دسترس رخ قرار بگیرد. بنابراین وزیر برای عقب‌نشینی جایی بهتر از e3 ندارد.

4. ... ♘f6



۲

5. ♘c3

سفید بدواً به گسترش جناح وزیر می‌پردازد تا به قلعه بزرگ برود. ادامه زیر جالب توجه است:

5.e5 ♘g4 6.♕e4 d5! 7.e×d6 e.p+ ♗e6 8.d×c7 ♕×d1+! 9.♔×d1 ♘×f2+

سیاه هم وزیر و هم پیاده c7 را پس می‌گیرد و بازی بهتری دارد. در راه بالا اگر سفید 8.♗a6!? بازی کند، دنباله آن می‌تواند این‌طور باشد:

8. ...♕×d6 9.♗×b7 ♕b4+ 10.♕×b4 ♘×b4 11.♘a3 ♖b8

در راه اصلی، سیاه برای ادامه بازی دو راه خوب زیر را در اختیار دارد: او می‌تواند از هم‌اکنون با 5...♗e7 و سپس d5... حریف را به معاوضه پیاده‌ها برانگیزد و بعداً قلعه بزرگ را انتخاب کند و یا آنکه با ♗b4... سپس ...o-o و بعد ♖e8... به پیاده e4 فشار وارد آورد.

1) 5. ... ♗e7

6.♗d2 d5

7.e×d5 ♘×d5

8.♘×d5 ♕×d5

9.♘e2

سفید نباید قلعه برود. چون پیاده a2 گرفته می‌شود

9. ... ♗g4

10.♘f4 ♕d7

11. f3 o-o-o!

12. o-o-o

12.f×g4 ♗h4+13.♔d1 ♖e8

12. ... ♗f5

سیاه گسترش آزادتری دارد.

2) 5. ... ♗b4

6.♗d2 o-o

قصد سیاه آن است که پیاده e4 نشسته در ستون باز e را مورد حمله قرار دهد.

7. o-o-o ♖e8

8.♗c4

8.♕g3 ♖×e4!

8. ... d6

سیاه از ورود به راه زیر که پیچیدگی‌هایی را به همراه دارد خودداری می‌کند:

8. ...♗×c3 9.♗×e3 ♘×e4 (9...♖×e4? 10.♗×f6) 10.♕f4 ♘f6 11.♘f3 d5 12.♘g5 ♗e6 13.♗d3 الخ

9.♘f3

9.f3 ♘e5 10. ♗b3 ♗e6 الخ

9. ... ♗e6!

10. ♗×e6 ♖×e6

11. ♘fg5 ♖e8

در این راه بازی هم، سیاه به یک وضعیت بی‌نقص‌تری رسیده است.

کوشش سفید برای بهبود بخشیدن به موقعیتش، قاعدتاً موفق نبوده است. بنابراین، این شروع بازی به عنوان یک گشایش مطلوب سفید ارزیابی نمی‌شود.

بازی اسکاتلندی

1.e4 e5

2.♘f3 ♘c6

3.d4

این حرکت سفید، حرکت بنیادی بازی اسکاتلندی و حرکتی کاملاً منطقی است. اما متأسفانه، نظیر حالت قبل، حمله متقابل سیاه به پیاده e4 کاملاً مؤثر خواهد بود.

این آغاز بازی برای نخستین‌بار در مسابقه مکاتبه‌ای میان شهرهای ادینبورک و لندن در سال ۱۸۲۴ بازی شده و کسب موفقیت کرده است

و از آن زمان آن را بازی اسکاتلندی نامیده‌اند.

در این شروع بازی، از همان گامهای نخست، مبارزه سوارها در مرکز آغاز می‌شود. ولی چون این مبارزه از جانب سفید، بدون تهیه مقدمات قبلی لازم انجام می‌گیرد، سیاه به آسانی موفق می‌شود، وضع و امکانات برابر بدست آورد.

3. ... e×d4

پس از 4.c3 بازی به گامبی اسکاتلندی تبدیل می‌شود که بعداً خواهیم دید.

4.♘×d4

سیاه دو راه اصلی برای ادامه بازی در اختیار دارد:

الف ـ دفاع قدیم 4. ...♗c5

ب - دفاع جدید 4. ...♘f6

حرکت ماجراجویانه 4... ♕h4 که متعلق به اشتاینیتز است به دلیل پاسخ پایین بازی نمی‌شود:

5.♘b5 ♕×e4+ 6.♗e2 ♗b4+ 7.♘bc3 ♗×c3+ 8.♘×c3 ♕d4 9.♗d3

برتری با سفید است.

الف ـ دفاع قدیم

4. ... ♗c5

این راه، برای سیاه نویدبخش است.

5.♗e3

حرکت طبیعی، همین است.

اگر سفید 5.♘×c6 بازی می‌کرد، سیاه می‌توانست با 5...♕f6 و تهدید مات در f2 پاسخ بدهد، حالا تهدید 6.♘×c6 و سپس 7.♗×c5 مطرح شده است.

5. ... ♕f6

سیاه در برابر تهدید بالا از خود دفاع می‌کند. در عین حال ♘d4 هم مورد حمله قرار گرفته است. اکنون اگر سفید حرکت 6.♘×c6 را انجام دهد، سیاه با 6...♗×e3 به آن جواب خواهد داد.

6. c3 ♘ge7

7.♘c2

وگرنه سیاه فوراً حرکت آزادکننده d5... را بازی خواهد کرد. به عنوان مثال:

7.♕d2 d5 8.♘b5 ♗×e3 9. ♕×e3 o-o 10.♘d2 d×e4 11. ♘×e4 ♕e5 12. o-o-o

با امکانات خوب برای هر دو طرف.

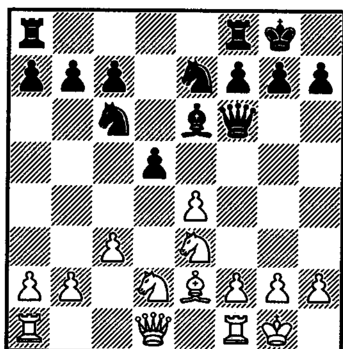
7. ... ♗×e3

8.♘×e3 o-o

9.♗e2 d6

10. o-o ♗e6

11.♘d2 d5



۳

شانسهای طرفین برابر است.

ب ـ دفاع جدید

4. ... ♘f6

a) 5.♘c3 ♗b4!

اندیشه استراتژیک این حرکت روشن است. سیاه می‌کوشد بر خانه d5 تسلط پیدا کند تا بتواند حرکت d5... را انجام دهد. ضمن آنکه با آچمز ساختن Cc3 به پیاده e4 هم حمله کرده است. حالا سفید ناچار است از این پیاده دفاع کند. بعد از 6.♗d3 اسب d4 بی‌دفاع می‌ماند و حرکت 6.f3 هم به تضعیف وضعیت او می‌انجامد. و اگر 6.♗g5 را با ♘f6 آچمز کند، پس از 6...h6 برای جلوگیری از سقوط پیاده e4 مجبور می‌شود 7.♗×f6 بازی کند که بعد از جواب 7...♕×f6 فشار سیاه بر روی قطر a1-h8 برای او بسیار ناخوشایند خواهد بود.

6.♘×c6

این تنها حرکت منطقی است.

6. ... b×c6

7.♗d3 d5

بالاخره حرکت آزادکننده انجام می‌شود.

8.e×d5 c×d5

یک راه ساده کردن مسئله آن است که سیاه 8...♕e7+ بازی کند و چون سفید بهتر است با 9.♕e2 پاسخ بدهد، پس از معاوضه وزیرها، بازی به سمت نتیجه مساوی گرایش پیدا خواهد کرد.

9. o-o o-o

10.♗g5

تهدید سفید چنین است:

11.♗×f6 ♕×f6 12.♘×d5

در اینجا سیاه می‌تواند یکی از دو راه زیر را انتخاب کند:

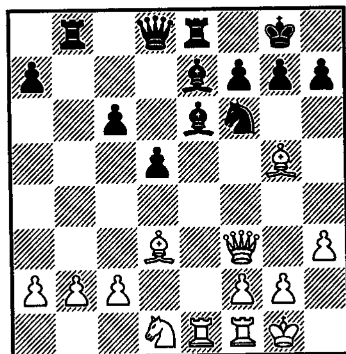
1) 10. ... c6

11.♕f3 ♗e7

12.♖ae1 ♖b8

13.♘d1 ♖e8

14.h3 ♗e6



۴

وضعیت دو طرف تقریباً متعادل است. سوارهای سفید اندکی آزادی بیشتر دارند و در برابر آن مرکز پیاده‌ای سیاه نیرومند است.

2) 10. ... ♗e6!

در نگاه اول به نظر می‌رسد که سفید یک پیاده می‌گیرد. ولی دکتر اُیوه ردّ آن را به شرح زیر نشان می‌دهد:

11.♗×f6 ♕×f6 12.♕h5? g6 13.♘×d5 ♕d8

و اسب را می‌گیرد. یا:

12.♘×d5? ♗×d5 13.♗×f6 ♕×f6 14.♕h5 ♖fd8

که پس از آن دیگر خطر مات در میان نیست و سفید یک سوار از دست داده است.

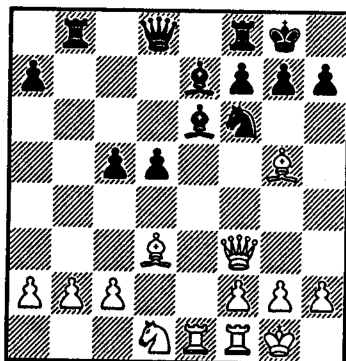
از ادامه پایین هم چیزی عاید سفید نمی‌شود:

11.♘e2 h6 12.♗h4 ♗d6 13.f4 ♗c5+ 14.♔h1 ♗g4 15.h3 ♗×e2 10.♕×e2 ♖e8=

الکساندر ـ کوتوف ۱۹۵۴

11.♕f3	♗e7
12.♖ae1	♖b8
13.♘d1	c5!

سیاه به استقرار تعادل وضعیت موفق شده است.



۵

b) 5.♘×c6	b×c6
6.♗d3	

ادامه پایین سفید را به برتری نمی‌رساند:

6.e5 ♕e7 7.♕e2 ♘d5 8.c4 ♗a6 9.♕e4 (9.f4 ♕b4+ 10.♔d1 ♗c5∓) ♘b6 10.♗d3 d5 c×d5 c×d5 الخ

6. ...	d5
7. e×d5	

7.e5 ♘g4 8.o-o ♗c5 9.h3 (9.♗f4 g5 10.♗g3 h5) ♘×e5 10. ♖e1 ♕f6 11.♕e2 o-o! 12.♕×e5 ♕×f2+ 13.♔h1 ♗×h3

حمله سیاه درهم شکننده است.

7. ...	c×d5
8.♗b5+	♗d7
9.♗×d7+	♕×d7
10.o-o	♗e7

دو طرف وضع برابر دارند.

به طور کلی بازی اسکاتلندی برای سیاه هیچ‌گونه مشکلی به بار نمی‌آورد.

بازی اسکاتلندی

کاپابلانکا ـ رومانفسکی

۱۹۹۵

1.e4	e5
2.♘f3	♘c6
3.d4	e×d4
4.♘×d4	♘f6

این راه بازی برای برقراری تساوی کفایت می‌کند.

5.♘c3

بعد از:

5.♘×c6 b×c6 6.♗d3 d5!

سیاه به آسانی آزاد می‌شود. همان‌طور که قبلاً گفته شده است: **در تمام گشایشهای باز اگر سیاه بدون دادن امتیاز به اجرای حرکت آزادکننده d5... موفق شود، به برقراری تعادل نایل شده است.**

5. ... ♗b4

6.♘xc6 bxc6

دوپشته شدن پیاده‌های سیاه با اثری که بر مرکز می‌گذارند جبران می‌شود. اگر سیاه 6...dxc6? بازی می‌کرد اشتباه بزرگی را مرتکب شده بود. زیرا پس از:

7.♕xd8+ ♔xd8

نه‌تنها شاه سیاه از رفتن به قلعه باز می‌ماند، بلکه ساختار پیاده‌ی او ضعیف می‌شد و اثر نامطلوب آن در پایان بازی ظاهر می‌گشت.

7.♗d3 d5

8.exd5

حرکت 8.e5 با پاسخ 8...♘g4 روبرو می‌شد و پیاده شاه سفید در معرض تهدید قرار می‌گرفت.

8. ... cxd5

پیاده از حالت دوپشته در آمده و به پیاده مرکزی تبدیل شده است.

9.0-0 0-0

10.♗g5

بر اثر این آچمزی تهدید زیر مطرح شده است:

11.♗xf6 gxf6 (11. ...♕xf6 12.♘xd5) 12.♘xd5 ♕xd5?? 13.♗xh7 + سپس 14.♕xd5

10. ... c6

11.♕f3 ♗e7

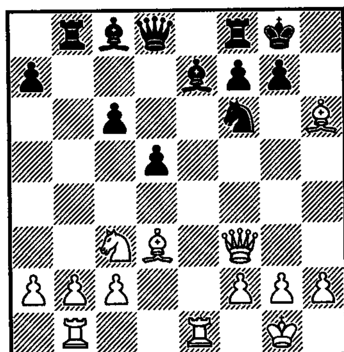
12.♖e1 ♖b8

هر دو حریف رخ‌های خود را به ستونهای باز منتقل می‌سازند.

13.♖ab1 h6

با این اندیشه که سوار مهاجم حریف را پس براند.

14.♗xh6



۶

یک قربانی که با همه زیبایی‌اش نتیجه بازی را فقط به تساوی می‌رساند.

14. ... gxh6

15.♕e3!

با تهدید دوگانه 16.♕xe7 و 16.♕xh6

حرکت 15.♕g3+ بی‌فایده است. چون بعد از:

15. ...♗g4 16.h3 ♗d6 17.f4 ♕c7

این سیاه است که عرصه نبرد را در اختیار می‌گیرد.

15. ... ♗d6

16.♕xh6 ♖b4

سیاه می‌خواهد با 17...♖g4 جناح شاه خود را تقویت کند.

17.♕g5+ ♔h8

18.♕h6+ ♔g8

19.♕g5+

بازی با کیش دائم سفید مساوی می‌شود.

بازی ایتالیایی
«جیوکو پیانو»

1.e4	e5
2.♘f3	♘c6
3.♗c4	♗c5

از آنجا که معلوم شد بازی زودهنگام d4 به دلیل حمله متقابل سیاه مسلماً به هیچ چیز جالب توجهی برای سفید نمی‌انجامد، راههای بازی‌ای که در آنها سفید پیشروی این پیاده را تا زمان گسترش چند سوار خود به تأخیر می‌اندازد، اهمیت زیادی پیدا می‌کند. از آن میان گشایشهای ایتالیایی و اسپانیایی باید نام برده شوند که بیشتر از دیگر گشایشها امید دست یافتن سفید به برتری را نوید می‌دهند.

راه آرام

در این راه بازی که سفید در پی کسب اطمینان به داشتن پیاده در خانه d4 نیست روبرو شدن با آن آسان است و لذا اهمیت آن اندک است و قرینه‌سازی در گسترش قوا به عنوان روش مقابله سیاه شناخته شده است. و اگر او بتواند هر چه طولانی‌تر از حرکت d4 سفید ممانعت نماید و خود نیز تهدید d5... را ایجاد کند، چیز زیادی برای ترسیدن ندارد.

1.e4	e5
2.♘f3	♘c6
3.♗c4	

3.d3 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗g5 h6 7.♗×f6 ♕×f6 8.♘d5 ♕d8 9.c3 الخ

با اندیشه تثبیت پیاده‌ها در e4 و d4

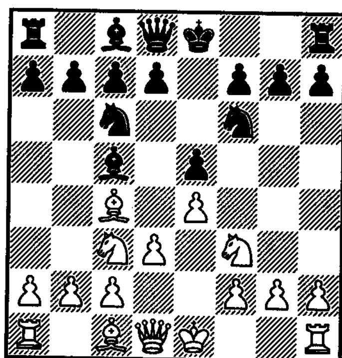
3. ...	♗c5

حرکاتی که دو طرف بازی کرده‌اند، حرکات بنیادی بازی ایتالیایی محسوب می‌شوند. سیاه می‌تواند 3...♘f6 (دفاع دو اسب) و یا 3...♗e7 (دفاع مجارستانی) را انتخاب کند.

4.d3	♘f6

سیاه باید مراقب حرکت 5.♘g5 و حمله دوگانه به پیاده f7 باشد و بنابراین باید آماده قلعه رفتن بشود. اگر 4...d6 بازی کند بعد از 5.♘g5 ناگزیر به اجرای حرکت 5...♘h6 خواهد شد که در نتیجه اسب او در یک خانه غیرفعال گسترش خواهد یافت.

5.♘c3



۷

بی‌درنگ از خانه d5 مراقبت می‌کند و مانع از اجرای حرکت آزادکننده d5... می‌شود. ضمن آنکه انتخاب خانه مناسب برای گسترش فیل c1 را نیز ذخیره نگاه می‌دارد.

5. ... d6

به نفع سیاه است که حالا پناهگاه آینده شاه خود را برای حریف، مشخص نسازد. اگر او 5...o-o بازی کند بعد از 6.♗g5 آچمز شدن اسب f6 مؤثر واقع می‌شود. چون سیاه بعد از رفتن به قلعه برای جلوگیری از تضعیف وضعیت شاه خود نمی‌تواند 6...h67♗h4g5 بازی کند. از طرفی پس از 5...o-o6.♗g5 تهدید 7.♘d5 و فشار بر ♘f6 ظاهر می‌شود.

در وضعیت شکل بالا، سفید نیز به همان دلیل یعنی (6.o-o♗g4) نباید قلعه برود. به عنوان مثال فرض کنیم اگر بعد از حرکات 6.h3h6 سفید 7.o-o بازی کند، ضعف ایجادشده در جناح شاه سفید، به سیاه امکان می‌دهد تا با حرکت 7...g7-g5 حمله مستقیمی را بر قلعه سفید راه بیندازد و با جلو راندن پیاده به g4 خط زنجیر پیاده‌های سفید را بشکافد و ستون مهم g را به روی رخ خود باز کند. به عنوان مثال: 8.♘h2 g4! 9.h×g4 ♖g8 و قلعه سفید ناامن می‌شود.

اکنون دنباله بازی را پی می‌گیریم. سفید برای گسترش فیل c1 دو خانه فعال g5 و e3 را در اختیار دارد:

۱) سفید فیل c1 را در خانه g5 گسترش می‌دهد.

6.♗g5 h6!

قبل از آنکه سفید 7.♘d5 بازی کند:

7.♗×f6

این حرکت منطقی است. چون عقب‌نشینی فیل به خانه h4 برای سفید خالی از خطر نیست. درباره این عقب‌نشینی بعداً مثالی آورده خواهد شد.

7. ... ♕×f6

8.♘d5 ♕d8

سیاه یک «زمان» از دست داده ولی به برتری دو فیل رسیده است و می‌توان گفت که شانسهای طرفین تقریباً یکسان است. اینک برای آشنا شدن خوانندگان با نوع مخاطراتی که عقب‌نشینی فیل به h4 ـ در حالتی که سفید به قلعه رفته باشد ـ می‌تواند پدید آورد به ذکر مثال زیر می‌پردازیم:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.d3 d6 5.o-o ♘f6 6.♗g5 h6

7.♗h4? g5!

8.♗g3 h5!

این حرکت با ترکیبی وسیع و عمیق همراه است. سیاه که قصد اجرای h5-h4 و گرفتن فیل g3 را دارد، جواب سفید را به خوبی محاسبه کرده است.

9.♘×g5 h4!

10.♘×f7 h×g3!!

11.♘×d8 ♗g4

12.♕d2 ♘d4

با تهدید مات به روش زیر:

13.♘e2+ 14.♔h1 ♖×h2#

13.♘c3 ♘f3+!!

14.g×f3

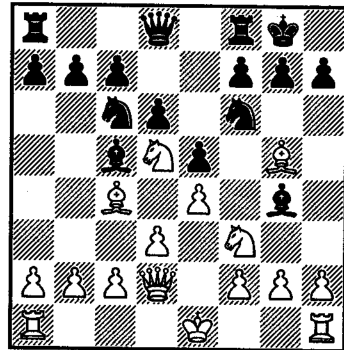
14.♔h1 ♖×h2#

14. ... ♗×f3

حالا سفید در برابر تهدید 15...g×h2 و مات بی‌دفاع است. اگر 15.h×g3 بازی کند پس از 15...♖h1 مات می‌شود و اگر حرکت 15.h4 را انجام دهد بعد از 15...♖×h4 در برابر مات در خانه h1 دفاعی ندارد.

اینک یک مثال دیگر:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.d3 d6 5.♘c3 ♘f6 5.♗g5 o-o? 6.♘d5! ♗g4 8.♕d2!



۸

سفید با این حرکت نمونه‌وار، در نظر دارد بعد از 9.♗×f6g×f6 وزیر خود را به خانه h6 ببرد. حرکتی که نتیجه قاطعی در بر دارد.

۲) سفید فیل را در خانه e3 گسترش می‌دهد.

6.♗e3

سفید حریف خود را به زدن این فیل ترغیب می‌کند. پس از 6...♗×e37.f×e3 سفید وضع بهتری پیدا می‌کند. هرچند پیاده‌های او دوپشته می‌شود، اما پیاده‌ای که در خانه e3 جای می‌گیرد، خانه‌های d4 و f4 را کنترل می‌کند و در عین حال پیاده d3 را برای رفتن به جلو حمایت می‌نماید. همچنین پس از رفتن به قلعه کوچک، رخ f1 ستون باز f را در اختیار می‌گیرد.

6. ...	**♗b6**

اگر سیاه با 6...♗e6 راه قرینه‌سازی را دنبال کند. بعد از:

7.♗×c5 d×c5 8.♗×e6 f×e6

زنجیر پیاده‌های سیاه سست می‌شود و سفید در پایان بازی پیاده‌ها برتری پیدا می‌کند. اما در عوض بر اثر معاوضه فیلهای «سیاه‌رو» خانه‌های d4 و f4 ضعیف و پایگاه خوبی برای اسبهای سیاه می‌شود. ضمن آنکه سیاه بر ستونهای باز d و f نیز تسلط می‌یابد.

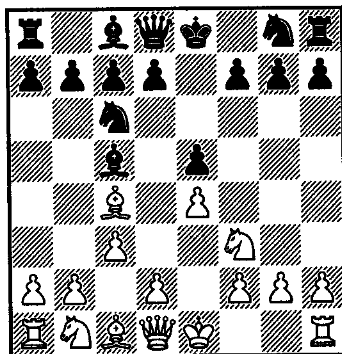
7.o-o	**♗e6**
8.♗b3	**h6**
9.♕d2	**o-o**

طرفین وضع یکسان دارند.

مرکز متحرک

1.e4	**e5**
2.♘f3	**♘c6**
3.♗c4	**♗c5**
4.c3	

این حرکت راه اصلی بازی ایتالیایی است. سفید با این حرکت قصد دارد d4 بازی کند، به طوری که همیشه یک پیاده در خانه d4 داشته باشد. در این راه بازی، اگر سیاه در کار دفاع سهل‌انگاری کند، دو پیاده مرکزی سفید همانند یک غلطک واقعی عمل خواهند کرد.



۹

در وضعیت بالا سیاه می‌تواند، یکی از سه راه زیر را برای ادامه بازی انتخاب کند.

الف ـ 4. ...d6

ب ـ 4. ...♘f6

ج ـ 4. ...♕e7

الف ـ سیاه 4...d6 بازی می‌کند.

سیاه راه فعالانه‌ای را انتخاب نکرده است. بنابراین، حتی حرکات بقدر کفایت قابل قبول هم برای رسیدن او به یک وضعیت مناسب کافی نخواهد بود.

5.d4 e×d4

6.c×d4 ♗b4+

6. ...♗b6 7.♘c3 ♘f6 8.♗e3 ♗g4 9.♗b5 o-o 10.♗e2

سفید برتری اندکی دارد.

7.♗d2 ♗×d2+

8.♕×d2 ♘f6

9.♘c3

با اندک برتری برای سفید.

ب ـ سیاه اسب شاه راگسترش می‌دهد.

4. ... ♘f6

این حرکت که منطقی‌ترین جواب سیاه است ادامه پیچیده‌ای را در پی دارد و شناخت راههای تاکتیکی آن الزامی است.

5.d4 e×d4

6.c×d5

6.e5 d5! 6.♗b5 ♘e4

تساوی را به دنبال دارد.

6. ... ♗b4+

از اینجا، بازی می‌تواند در یکی از دو راه پایین دنبال شود:

ادامه آرام

7.♗d2

این حرکت محتاطانه به برتری سفید نمی‌انجامد.

7. ... ♗×d2+

8.♘b×d2

این حرکت برای دفاع از پیاده e4 ضروری است. حالا سیاه به طریق زیر، برتری سفید در مرکز را سریعاً بی‌اثر می‌سازد.

8. ... d5

9.e×d5 ♘×d5

10.o-o 0-0

وضع دو طرف یکسان است. یا:

10.♕b3 ♘ce7

11.o-o 0-0

12.♖e1 c6

دو طرف وضع برابر دارند.

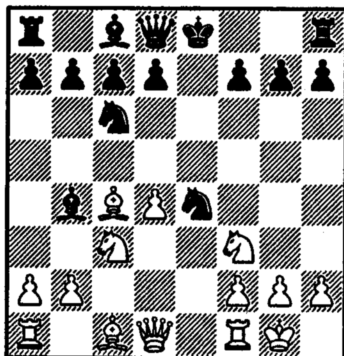
حمله گِرکو

در این راه بازی سفید برای دست یافتن به یک حمله مستقیم پیاده‌ای را قربانی می‌دهد. شطرنج‌بازی به نام گِرکو (۱۶۳۴-۱۶۰۰) این راه را ابداع کرده است.

7.♘c3! ♘×e4

این قربانی پیاده با وجود گذشتن چند قرن، هنوز رد نشده است و سیاه باید به روشی بسیار روشن و قاطع بازی کند تا به دفع دشواریهای وضع خود موفق شود. تجزیه و تحلیل «گرکو» به شرح زیر است:

7.o-o



۱۰

1) 8. ... ♘×c3

9.b×c3 d5!

9. ...♗×c3 10.♗a3! ♘e7 11.♕b3! d5 12.♕×c3 d×c4 13.♖fe1 ♗e6 14.♗×e7 ♔×e7 15.d5! ♕×d5 16.♖ad1 ♕c5 17.♖e5 ♕b6 18.♖×e6!!

سفید می‌برد چون پس از 18...f×e6 آنگاه 19.♕×g7+

10.c×b4 d×c4

11.♖e1+

11.b5 ♘e7 12.♗a3 o-o 13 ♖e1 ♖e8 14.♕e2 ♗e6 15.♘g5 ♕d5 $\mp$

11. ... ♘e7

12.♕e2 ♗e6

13.♗g5

ادامه پایین هیچگونه برتری عاید سفید نمی‌کند:

13.♘g5 ♕d7 14.♘×e6 ♕×e6!

13. ... ♕d5

14.♗×e7 ♔×e7

15.♕c2 f6!

سیاه یک پیاده بیشتر دارد ولی سفید دارای شانسهایی برای حمله می‌باشد.

حمله مولر

2) 8. ... ♗×c3

9.d5! ♗f6

9. ...♘e5 10.b×c3 ♘×c4 11.♕d4f5 12. ♕×c4

گسترش سفید ایده‌آل است. اما سیاه یک پیاده بیشتر و وضع محکمی دارد. اگر سیاه به جای 11...f5 برای حفظ سوار بازی کند، در

پایان راه زیر، سفید به برتری مشخص می‌رسد.

11. ...♘cd6 12.♕×g7♕f6 13.♕×f6♘×f6 14.♖e1+♔f8 15.♗h6+ ♔g8 16.♖e5♘fe4 17.♖ae1f6 18.♖e7f5 18.♘h4 الخ

10.♖e1 ♘e7

11.♖×e4 d6

در غیر این صورت سفید 12.d6! بازی می‌کرد.

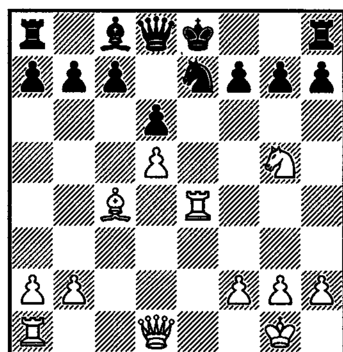
12.♗g5

راه زیر که شلشتر بررسی کرده است توان کمتری دارد:

12.g4 o-o 13.g5 ♗e5 14.♘×e5 d×e5 15.♖×e5 ♘g6 16.♖e1 ♕d6

12. ... ♗×g5

13.♘×g5



۱۱

13. ... o-o

14.♘×h7! ♗f5

پذیرفتن قربانی مشکلات زیادی ایجاد می‌کند که سیاه باید بتواند خطرات آن را از پیش رو بردارد تا لااقل به نتیجه تساوی برسد. مثلاً:

14. ...♔×h7 15.♕h5+ ♔g8 16.♖h4f5 الخ

حرکت اخیر سیاه، سفید را به معاوضه چند سوار مجبور می‌سازد و بر اثر آن از شدت حمله‌اش کاسته می‌شود.

15.♖×e7 ♕×e7

16.♘×f8

وضع طرفین برابر است.

راه دفاعی بالا برای سیاه اطمینان‌بخش است اما در عین حال شانس پیروز شدن او را از میان برمی‌دارد.

ج ـ سیاه 4...♕e7 بازی می‌کند.

1.e4e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.c3♕e7

ایده استراتژیک این حرکت، تسلط بر خانه e5 است.

5.d4 ♗b6!

این منطقی‌ترین حرکت است. حرکتهای چهارم و پنجم سیاه را می‌توان پس و پیش بازی کرد. اگر سیاه با 5...e×d4 مرکز را ترک کند، با دشواری مواجه می‌شود. به عنوان مثال:

5. ...e×d4 6.o-o! d×c3 7.♘×c3d6 8.♘d5 ♕d8 9.b4 ♗b6 (9. ...♗×b4 یا 9. ...♘×b4 10.♘×b4 ♘×b4 11.♕b3) 10.♗b2 ♘f6 11.♘×f6+ g×f6 12.♘g5! o-o 13.♘×h7 ♔×h7 14.♕h5+

سیاه باید بازی را ترک کند. چون بعد از 14...♔g8 آن وقت 15.♕g6+ و پس از

14...♔g7 با +15.♕g5 روبرو خواهد شد.

6.o-o

واضح است که سفید می‌تواند به طریق پایین خود را از شرّ پیاده e5 خلاص کند:

6.d×e5 ♘×e5 7.♘×e5 ♕×e5 8.o-o

اما در آن حالت به سادگی در معرض حمله بر قلعه شاه خود قرار می‌گیرد:

8. ...♘f6 9.♕e2 d6 10.♘d2 o-o 11.♘f3 ♕h5 الخ

با در نظر گرفتن امکان بالا، سفید باید استراتژی بازی خود را بر پایه یکی از دو ایده زیر بنا کند:

۱) تضعیف کار دفاع از پیاده e5 به امید آنکه، سیاه سرانجام ناگزیر به معاوضه آن شود.

۲) استقرار اسب در d5 یا f5 یعنی پستهای مقدم که به توسط پیاده e4 پشتیبانی می‌شوند.

دشواری راه دوم در آن است که پیاده‌های مرکزی سفید، دائماً در معرض تهدید هستند. بنابراین می‌توان ایده نخست را ترجیح داد.

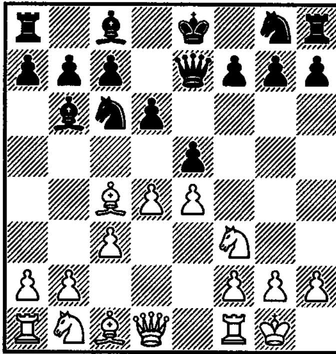
6. ...	**d6**

سیاه به هدف استراتژیک خود رسیده است و مرکز بازی دست‌نخورده مانده است. حالا تهدید سیاه آچمز ساختن اسب f3 با فیل وزیر است.

(شکل ۱۲)

7.h3	**♘f6**
8.♖e1	**o-o**
1) 9.♘a3	**♔h8!**

هدف این حرکت که دکتر ایوه آن را ابداع کرده آن است که اسب سیاه به خانه g8 عقب بنشیند و با حرکت f6 از مرکز دفاع شود.



۱۲

9. ...a6 10.♗f1 ♖e8 11.♘c4 ♗a7 12.b3 h6 13.♗a3 ♕d8

دو طرف وضعیت یکسان دارند.

10.♘c2	**♘d8!**

هدف از اجرای این حرکت آن است که اگر ♘c2 بخواهد از راه خانه e3 در خانه d5 مستقر شود، بتواند با c6 از این خانه مراقبت نماید.

11.b3	**♗e6**
12.♗d3	**♘g8**
13.♘e3	**f6**
14.♘d5	**♕f7!**

سیاه بر آن است که وزیر خود را برای حمله متقابل به جناح شاه ببرد. ضمن آنکه از پیشروی پیاده‌های حریف در جناح وزیر جلوگیری می‌کند:

15.a4 c6 16.♘×b6 ♗×b3! الخ

15.♘×b6	**a×b6**
13.c4	

وضع دو طرف برابر است.

2) 9.b4	**h6**
10.a4	**a6**

11.♗a3 — **♘d7**

سیاه برای مراقبت از پیاده مجبور به اجرای این حرکت است.

12.b5 — **♘d8**

13.♘bd2

و حالا انتقال اسب از خانه‌های f1 و e3 به خانه d5 یا f5 ادامه بسیار مؤثری در اجرای ایده دوم سفید است، سیاه به محافظت از پیاده e پرداخته اما در انجام این کار گسترش او در تنگنا قرار گرفته است. نتیجه آنکه سفید به کمی برتری دست یافته است.

بازی ایتالیایی

رایسمن - روسولیمو

سال ۱۹۶۵

1.e4 — **e5**

2.♘f3 — **♘c6**

3.♗c4 — **♗c5**

4.c3 — **♘f6**

5.d4 — **e×d4**

6.c×d4 — **♗b4+**

7.♗d2

سفید از ورود به راههای پیچیده امتناع می‌کند:

7. ... — **♗×d2**

8.♘b×d2 — **d5**

9.e×d5 — **♘×d5**

10.♕b3 — **♘ce7**

10. ...♘a5 11.♕a4+c6 12.♗×d5 ♕×d5 13.o-o o-o 14.♖ac1

برتری با سفید است.

11.o-o — **c6**

12.♖fe1 — **o-o**

13.a4

سفید قصد دارد ساختار پیاده‌های جناح وزیر سیاه را ضعیف کند. او همچنین می‌تواند 13.♘e5 و یا 13.♖ac1 بازی کند.

13. ... — **b6?!**

سیاه در نظر دارد فیل وزیر را در خانه b7 گسترش بدهد. اما این حرکت باعث ضعف پیاده c6 می‌شود. سیاه می‌توانست به یکی از دو راه زیر ادامه بدهد:

13. ...♘f5 14.♗×d5 ♕×d5

13. ...♕c7 14.♖ac1 ♕f4

14.♘e5

سفید بلافاصله به پیاده ضعیف c6 یورش می‌برد:

14. ... — **♗b7**

15.a5

تهدید سفید 16.a6 و گرفتن پیاده c6 است.

15. ... — **♖c8**

16.♘e4 — **♕c7**

17.a6!

با این حرکت فیل حریف را از صحنه عملیات به عقب می‌راند و امکان دست زدن به هرگونه بازی متقابل در جناح وزیر را از او سلب می‌کند.

17. ... — **♗a8**

18.♕h3

سفید قلعه شاه حریف را هدف گرفته است:

18. ... ♘f4
19.♕g4 ♘ed5
20.♖a3

این یک مانور جالب توجه است. سفید از طریق عرض سوم رخ وزیر را رهسپار جناح شاه می‌سازد.

20. ... ♘e6?

در اینجا بهترین حرکت سیاه 20....♕e7 است. بعد از:

20. ...f5 21.♕xf4fxe4 22.♕xe4

سفید در وضعیت مناسب یک پیاده جلو می‌افتد. همچنین پس از:

20. ...♘g6 21.♘g5! ♘xe5 22.dxe5 h6 23.♖g3! hxg5 24.♕xg5 g6 25.♕h6

تهدید 26♖h3 پیروزی سفید را تضمین می‌کند.

21.♗xd5

یکی از مدافعان را از پیش رو برمی‌دارد.

21. ... cxd5
22.♘f6+ ♔h8
23.♕g6!!

(شکل ۱۳)

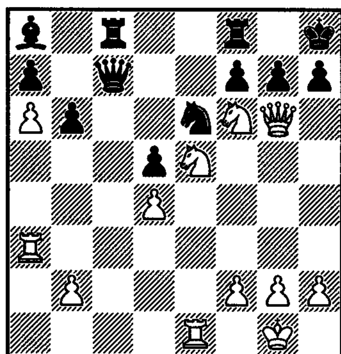
تهدید سفید 24.♕xh7# است. سیاه در برابر این تهدید چه کاری می‌تواند بکند، اگر:

1) 23. ...hxg6 24♖h3#

2) 23. ...fxg6 24.♘xg6 hxg6 25.♖h3#

3) 23. ...gxf6 24.♕xf6+ ♘g7 (24. ...♔g8 25.♖g3+) 25.♖g3 ♖g8 27.♘xf7+

سفید می‌برد.



۱۳

23. ... ♕c2
24.♖h3!

سیاه واگذار می‌کند زیرا:

24. ...♕xg6 25.♘xg6+ fxg6 26.♖xh7#

24. ...h6 25.♖xh6+ الخ

بازی ایتالیایی

اُیوه - روسولیمو

سال ۱۹۵۱

1.e4 e5
2.♘f3 ♘c6
3.♗c4 ♗c5
4.c3 ♕e7

در بازی ایتالیایی، این حرکت سیاه، یک پاسخ قدیم به حرکت 4.c3 سفید است که در گذشته به توسط **لوسنا** تجزیه و تحلیل شده

است این طرز دفاع، راه بسیار مشکلی است و به عنوان شاهد مثال یک بازی انجام‌شده در قرن هفدهم میلادی، در زیر از نظر خوانندگان می‌گذرد:

5.o-o d6 6.d4 ♗b6 7.♗g5 f6 8.♗h4 g5? 9.♘×g5 f×g5 10.♕h5+ ♔d7 11.♗×g5 ♕g7 12.♗e6+!! ♔×e6 13.♕e8+ ♘ge7 14.d5#

5.d4	**♗b6**
6.o-o	**d6**
7.h3	**♘f6**
8.♖e1	**o-o**
9.♘a3	

ایده استادانه این حرکت، انتقال این اسب از راه خانه‌های c2 و e3 به خانه d5 است.

9. ...	**♔h8**

به منظور آنکه پس از ♘g8... با حرکت f6 یک بار برای همیشه از پیاده دفاع کند.

9. ...a6 10.♗f1 ♖e8 11.♘c4 ♗a7 12.b3 h6 13.♗a3 ♕d8

با تساوی وضع دو طرف:

10.♘c2	**♘d8**

برای آنکه بتواند با c6 از خانه d5 دفاع کند:

11.b3	**♗e6**
12.♗d3	**♘g8**
13.♘e3	**f6**
14.♘d5	**♕f7!**
15.c4?	

این حرکت سفید که با قربانی یک پیاده همراه است ابداً ضرورتی نداشت چون حالا سفید را در وضعیت نازل‌تری قرار می‌دهد. بعد از:

15.♘×b6 a×b6 16.c4

سفید می‌توانست بازی متعادلی داشته باشد

15. ...	**♗×d4**
16.♘×d4	**e×d4**
17.♗c2	**c6**
18.♘f4	**c5**

سیاه برتری نیرو دارد و دو فیل سفید آن را جبران نمی‌کند.

19.♕d3	**g5!**

پیشاپیش از h7 دفاع می‌کند (در مقابل پیشروی e5) و به سوی قلعه حریف یورش می‌برد:

20.♘d5	**♘c6**
21.♕g3	**♘e5**

اکنون سیاه نه فقط یک پیاده پیش است، بلکه همچنین دارای اسبی نیرومند در مرکز است که وادار ساختن آن به ترک موضعش دشوار است. در چنین شرایطی، سفید تلاش می‌کند به هر قیمت که شده، ابتکار عمل را بدست آورد.

22.h4?

اما این تلاش، شکست سفید را سرعت می‌بخشد. و این سیاه است که از باز شدن ستون g استفاده می‌کند:

22. ...	**g×h4!**
23.♕×h4	**♕g6**

با تهدید +♘f3... و گرفتن وزیر حریف:

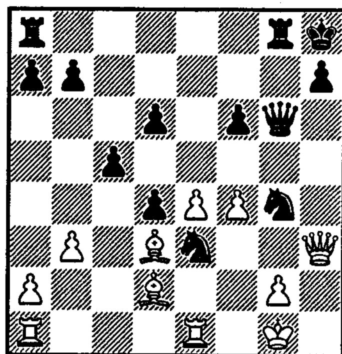
24.♔h1	♗×d5
25.c×d5	♘e7
26.f4	♖g8
27.♕h3	♘g4

با تهدید +♘f2 ... و زدن وزیر سفید.

28.♔g1	♘×d5

یک پیاده دیگر هم می‌گیرد.

29.♗d3	♘de3
30.♗d2	


۱۴

30. ...	♘f2!!
31.♔×f2	♕×g2+
32.♕×g2	♖×g2+
33.♔f3	♖ag8

تهدید مات خودنمایی می‌کند.

34.e5

34.f5 ♖8g3+ 35.♔f4 ♘g4! 36.♗e2 ♘e5

و می‌برد. یا:

36.♗f1 ♘e5 37.♗e2 ♖g4+

و مات در حرکت بعد.

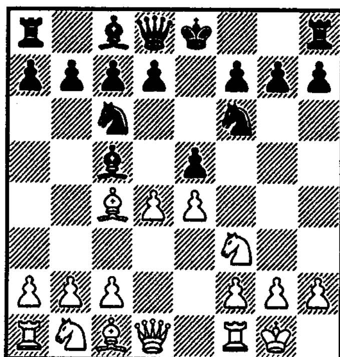
34. ...	♖8g3+

سفید از بازی دست می‌کشد. زیرا بعد از 35.♔e4 یکی از دو پیاده سیاه شاه سفید را مات می‌سازد.

حمله ماکس لانژ

1.e4	e5
2.♘f3	♘c6
3.♗c4	♗c5
4.o-o	♘f6
5.d4	

ایده این حرکت سفید، اجزای یک «گامبی» می‌باشد. این گشایش به ویژه از آن جهت دارای اهمیت است که ممکن است با پس و پیش شدن حرکات، در بسیاری از وضعیت‌ها از جمله دفاع دو اسب ایجاد شود.


۱۵

این حرکت می‌تواند برای سیاه دشواریهای زیادی ایجاد کند اگر شناسایی عمیق بر تغییرات گوناگون تاکتیکی آن نداشته باشد.

در وضعیت شکل (۱۵) سیاه دو راه متفاوت زیر را در اختیار دارد:

۱ـ سیاه مرکز را رها نمی‌سازد.

5. ... ♗×d4
6.♘×d4 ♘×d4
7.f4

7.♗g5 h6 8.♗h4 g5?

این حرکت ظاهراً طبیعی به نظر می‌رسد. سیاه یک پیاده بیشتر دارد و علاوه بر آن چون هنوز قلعه نرفته است می‌تواند، قلعه بزرگ را انتخاب کند. اما با اجرای این حرکت در دام زیبایی می‌افتد که در زیر خواهیم دید. بازی درست سیاه 8...♕e7 است و بعد از 9.f4 آن وقت 8...♕c5 بازی می‌کند.

9.f4! g×f4(9...g×h4 10.f×e5!) 10.♖×f4! e×f4 11.♕×d4 o-o 12.♗×f6 ♕e8 13.♗h8!

مات اجتناب‌ناپذیر است.

7. ... d6
8.f×e5 d×e5
9.♗g5 ♕e7
10.♘a3 ♗e6
11.c3 ♗×c4
12.♘×c4 ♘e6
13.♗×f6 g×f6
14.♕a4+ c6
15.♘e3 ♕c5

در این وضعیت، سیاه دست‌کم به برقراری تساوی موفق شده است.

۲ـ سیاه مرکز را ترک می‌کند.

5. ... e×d4
6.e5 d5

یک واکنش طبیعی

6. ...♘g4 7.♗f4 d6 8.e×d6 ♗×d6 9.♖e1+ ♔f8 10.♗×d6+♕×d6 11.c3 d×c3 12.♘×c3

سفید مختصر برتری دارد.

7.e×f6 d×c4

این راه بازی همان حمله مشهور ماکس لانژ است که در طول بیش از یک قرن مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است.

8.♖e1+ ♗e6
9.♘g5 ♕d5
10.♘c3 ♕f5
11.♘ce4 o-o-o
12.♘×e6 f×e6
13.g4 ♕e5
14.f×g7 ♖g8
15.♗h6!

اکنون سیاه می‌تواند خواه با !15...d3 و خواه با 15...♗b4 ! بازی را دنبال کند. در وضعیت حاضر، استراتژی نقش مهمی ندارد و شناسایی عمیق تغییرات گوناگون تاکتیکی حرف اول را می‌زند.

دفاع دو اسب

در بازی ایتالیایی راهی وجود ندارد که در آن، سفید ابتکار عمل را از آن خود نسازد. و آن را برای مدت نسبتاً طولانی حفظ نکند. حتی اگر (در بعضی حالات) ناچار شود برای این منظور از

یک پیاده خویش چشم بپوشد. برای دوری جستن از این مشکل، سیاه می‌تواند در حرکت سوم بازی به جای فیل خود اسب شاه را گسترش بدهد. این گشایش در حقیقت یک نوع «گامبی» به شمار می‌رود. هرچند در شمار گامبی‌های معمول قرار نمی‌گیرد. در این گشایش این سیاه است که یک پیاده قربانی می‌دهد تا بتواند بر جریان حوادث اثر بگذارد و وارد وضعیت بسیار مناسبی بشود که در دیگر راهها به آن نمی‌رسد.

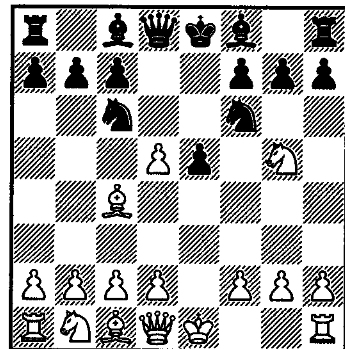
1.e4	e5
2.♘f3	♞c6
3.♗c4	♞f6

سیاه در حرکت سوم، به جای فیل شاه، اسب شاه را گسترش داده است.

4.♘g5

درباره ارزش این حرکت عقاید یکسان نیست.

4. ...	d5
5.e×d5	



۱۶

به گفته اشتاینیتز «راه درست رد کردن یک قربانی پذیرفتن آن است.» از نقطه نظر استراتژی، جواب طبیعی سیاه 5...♞×d5 است. اما این راه بازی سرشار از دامهای پیچیده است. کسی که بخواهد این راه را انتخاب کند باید با تجزیه و تحلیل‌هایی که قبلاً روی این شاخه از بازی انجام شده است به خوبی آشنا باشد. مثال:

I

5. ...	♞×d5
1) 6.♘×f7	♚×f7
7.♕f3+	♚e6
8.♘c3	♞b4

8...♞e7 9.d4 c6 10.♗g5 ♚d7 11.d×e5 ♚e8 12.o-o-o ♗e6 13.♘×d5 ♗×d5 14.♖×d5 c×d5 15.♗b5+ سیاه تسلیم می‌شود

9.♕e4! c6 10.a3 ♞a6 11.d4 ♞c7 12.♗f4 ♚f7 13.d×e5 ♗e6 14.o-o-o

حمله سفید نیرومند است و سیاه هم شانسهای خوبی دارد:

2) 6.d4!	♝e6

6. ...e×d4 7.o-o

7.♘×e6	f×e6
8.d×e5	♞×e5
9.♕h5+	♞f7
10.o-o	♛d7
11.♖e1	o-o-o
12.♕g4	♜e8
13.♘c3	♝b4
♗d2	

وضع سفید بهتر است.

II

5. ... ♘a5

راه معمول برای سیاه 5...♘a5 است که در آن سیاه یک پیاده قربانی می‌دهد تا به ابتکار عمل برسد. در اینجا سفید برای حفظ پیاده، دو راه متفاوت در پیش رو دارد:

راه اول

6.♗b5+ c6
7.d×c6 b×c6

۱) سفید ♗b5 را عقب می‌کشد

8.♗e2 h6

اسب را وادار به عقب‌نشینی می‌کند، پیش از آنکه بتواند به خانه عالی e4 در آید.

9.♘f3 e4
10.♘e5 ♗d6

تا اینجا حرکات دو طرف اجباری بوده است و حالا سفید باید برای فکر کردن توقف کند. آیا اسب را به خانه c4 عقب بکشد و یا آنکه از آن دفاع کند و در حالت دوم آیا این کار را با پیش راندن پیاده d یا پیاده f انجام دهد.

در صورت اجرای حرکت 11.♘c4 بعد از:

11. ...♘×c4 12.♗×c4 o-o

ضمن آنکه اسب نشسته در کنار صحنه با اسب فعال سفید عوض می‌شود. سفید به علت وجود قربانی معمول ...♗×h2 تا مدتی نمی‌تواند شاه را به قلعه ببرد. حالا شاخه‌های دوگانه دفاع از اسب e5 را بررسی می‌کنیم:

(A)

11.d4 e×d3!«e.p.»
12.♘×d3 ♕c7
13.h3 o-o
14.o-o ♖b8!
15.♘c3 c5!

ابتکار عمل در اختیار سیاه است.

(B)

11.f4 e×f3«e.p.»
12.♘×f3 ♘g4
13.o-o ♕c7
14.h3 ♗h2+
15.♔h1 h5
16.d4 ♗g3
17.♗d3 ♗e6
18.♕e2 o-o-o
19.b4 ♘b7
20.♗e3 ♖de8

برتری با سیاه است.

۲) سفید پیاده c6 را آچمز می‌سازد.

(شکل ۱۷)

8.♕f3

این حرکت به راه استونتون معروف است.

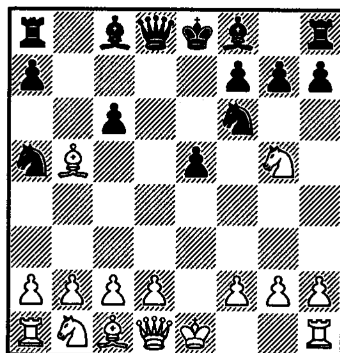
8. ... ♖b8!?

بهترین بازی سیاه همین حرکت است.

8. ...♕c7 9.♗d3 h6 10.♘e4

♘d5 11.♘c3 ♘f4 12.♗f1

چنین به‌نظر می‌رسد که سیاه برای کمبود پیاده جبرانی ندارد.



۱۷

9.♗×c6+ ♘×c6

10.♕×c6+ ♘d7!

10. ...♗d7 11.♕c4

11.d3 ♗e7

12.♘e4 ♖b6

13.♕a4 f5

14.♘g3 0-0

سیاه در برابر دو پیاده‌ای که عقب است، از لحاظ گسترش نیروها به برتری بزرگی رسیده است و پیاده‌های خط مقدم جبهه او برای آغاز حمله وضع مناسبی دارند.

راه دوم

سفید از فیل حمایت می‌کند.

6.d3

پافشاری سفید برای حفظ پیاده، در اینجا نتیجه خوشحال‌کننده‌ای عاید او نمی‌سازد. زیرا بعد از ادامه زیر سفید بیش از ارزش یک پیاده، امتیاز به حریف واگذار می‌کند.

6. ... h6

7.♘f3 e4

8.♕e2 ♘×c4

9.d×c4 ♗c5!

10.h3

10.♘fd2 o-o 11.♘b3 ♗g4 12.♕f1 ♗b4+! 13.c3 ♗e7 یا 13.♘c3c6

با برتری سیاه.

10. ... o-o

11.♘h2 c6

12.d×c6 e3

13.♗×e3 ♗×e3

14.f×e3 ♘e4

15.o-o ♘g3

برتری با سیاه است.

***

آنچه که تا اینجا درباره گشایش دفاع دو اسب از نظر خوانندگان گذشت، در ارتباط با حرکت 4.♘g5 سفید بود. اکنون راههای مهم دیگر این گشایش را بررسی می‌کنیم.

1.e4e5 2.♘f3♘c6 3.♗c4 ♘f6

الف ـ سفید 4.d4 بازی می‌کند.

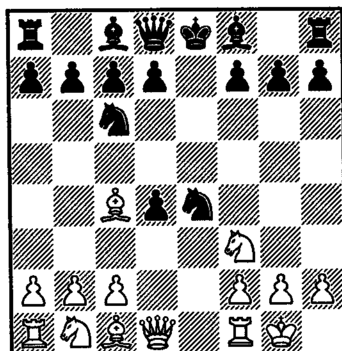
4.d4 e×d4

I

5.o-o ♘×e4

سیاه برای اجتناب از پیچیدگی‌های حمله

ماکس لانژ باید به عوض 5...♗c5 حرکت بالا را بازی کند.



۱۸

6.♖e1 d5

7.♗×d5!

7.♘c3 ♗e6 8.♘×e4 d×c4 9.♘fg5 ♗e7 10.♘×e6 f×e6 11.♕h5+ g6 12.♕b5 o-o 13.♕×c4 ♕d5

بازی سیاه بهتر است.

7. ... ♕×d5

8.♘c3

1) 8. ... ♕d8

9.♘×e4

9.♖e4+ ♗×e7! 10.♘×d4 f5 11.♖f4 o-o 12.♘×c6 ♕×d1 الخ

9. ... ♗e7

10.♗g5 ♗e6

11.♗×e7 ♔×e7

12.♘eg5 ♕d5

13.♕d2

به طوری که ملاحظه می‌شود، سیاه در زحمت است.

2) 8. ... ♕a5

9.♘×e4 ♗e6

10.♘4g5 o-o-o

11.♘×e6 f×e6

12.♖×e6 ♗d6

13.♗g5

13.♕e2 ♕h5 14.h3 ♖de8 الخ

13. ... ♖de8

14.♕e2 ♔d7

15.♖e1 ♕×e1+

16.♘×e1 ♖×e6

وضع بازی برابر است.

3) 8. ... ♕h5

9.♘×e4 ♗e6

10.♗g5! ♗b4!

10. ...h6? 11.♗f6!

11.♘×d4 ♕×d1

12.♖e×d1 ♘×d4

13.♖×d4 ♗e7

دو طرف به وضع برابر رسیده‌اند.

II

5.e5 d5

5. ...♘e4 6.♗d5 ♘c5 7.o-o ♘e6 8.c3 d×c3 9.♘×c3

با دورنمای حمله برای سفید

6.♗b5 ♘e4

بعد از 6.e×f6 d×c4 سیاه بازی بهتری پیدا می‌کند.

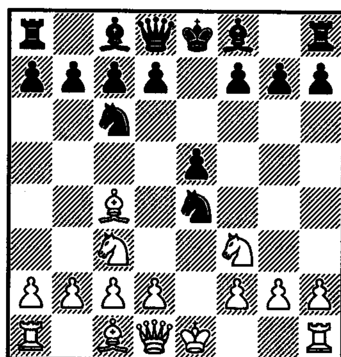
7.♘×d4 **♗d7**
8.♗×c6 **b×c6**
9.o-o **♗c5**
10.f3 **♘g5**
11.♗e3 **♗b6**
12.f4 **♘e4**
13.♘c3

دو طرف وضع یکسان دارند.

ب ـ سفید 4.♘c3 بازی می‌کند

1.e4e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♘f6

4.♘c3 **♘×e4**



۱۹

این حرکت سیاه که یک قربانی مجازی است، انتظار دستیابی به برتری را ندارد. بلکه بازی سیاه را به آسانی آزاد می‌سازد.

5.♘×e4 **d5**

به این ترتیب سیاه سوار قربانی شده را پس می‌گیرد.

6.♗d3!

پاسخ صحیح همین است و حرکت زیر به برتری سیاه می‌انجامد.

6.♗b5 d×e4 7♘×e5 ♕g5!

بعد از 6.♗×d5♕×d5 سیاه به برتری دو فیل دست می‌یابد.

6. ... **d×e4**
7.♗×e4 **♗d6**
8.d4 **♘×d4**

8. ...e×d4 9.♗×c6+ b×c6 10.♕×d4 o-o 11.o-o c5=

9.♘×d4 **e×d4**
10.♕×d4 **o-o**
11.♗e3 **♕e7**

بازی دو طرف یکسان است.

اینک به شکل شماره (۱۹) برمی‌گردیم. سفید می‌تواند به جای 5.♘×e4 حرکت ماجراجویانه 5.♗×f7+ را انجام دهد. سفید با این حرکت، شاه حریف را از رفتن به قلعه باز می‌دارد. اما سیاه به مرکزی نیرومند و مالکیت دو فیل دست می‌یابد. حال آنکه سفید از داشتن فیل مهاجم خود محروم می‌شود.

با این‌همه، بازی از دامهای فراوان پوشیده است و سیاه باید در کمال هوشیاری و با دقت زیاد بازی کند.

5.♗×f7+ **♔×f7**
6.♘×e4 **d5**

1) 7.♘4g5+

این حرکت سفید نتیجه‌ای به بار نمی‌آورد. چون ♘f3 راه هجوم وزیر را بسته است.

7. ... **♔g8**

این حرکت از 7...♔e8 بهتر است. و سیاه می‌تواند بعد از ایجاد قلعه مصنوعی، ارتباط رخها

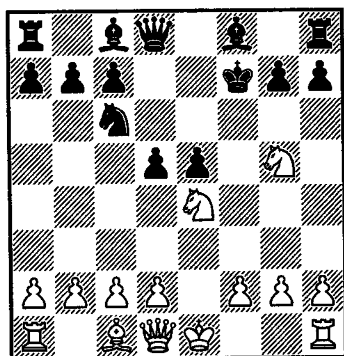
را برقرار کند.

8.d3 h6

9.♘h3 ♗d6

حالا سیاه با ♔h7 و سپس ♖he8 یا ♖f8 قلعه مصنوعی را آماده می‌سازد.

2) 7.♘fg5+!



۲۰

وضعیت سیاه بازی دقیقی را ایجاب می‌کند.

7. ... ♔g8

8.♕f3

این حرکت سفید تهدید مات در خانه f7 را پدید آورده است.

8. ... ♕d7!

این حرکت هرچند راه فیل وزیر سیاه را می‌بندد اما در وضعیت فعلی بهترین حرکت است. تهدید سیاه آن است که با h6 اسب مهاجم حریف را به عقب براند و سپس اسب دیگر او را بگیرد.

9.♘c3 ♘d4

10.♕d1

10.♕×d5+ ♕×d5 11.♘×d5 ♘×c2+

10. ... ♕f5

11.d3 h6

وضعیت سیاه خوب است.

دفاع دو اسب

لوک ونتس ـ کوواکس

۱۹۴۸

1.e4 e5

2.♘f3 ♘c6

3.♗c4 ♘f6

4.♘g5 d5

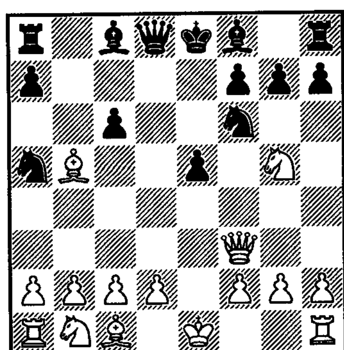
5.e×d5 ♘a5

6.♗b5+ c6

7.d×c6 b×c6

8.♕f3

حرکات 8.♗a4 و 8.♗e2 بازی را به راه آرام‌تری هدایت می‌کنند.



۲۱

8. ... ♗b7

این حرکت راه عقب‌نشینی اسب a5 را می‌بندد سیاه می‌توانست با 8...♕b6 ضمن

دفاع از پیاده c6 به فیل حریف حمله‌ور شود و یا با حرکت 8...♕c7 و گسترش وزیر در خانه طبیعی‌اش تهدید ...♗g4 را ایجاد کند.

9.♗d3

یک ایده این عقب‌نشینی آن است که در صورت 9...c5 بتواند 10.♘e4 بازی کند.
سفید می‌توانست 9.♗a4 بازی کند.

9. ... ♗e7

سفید در وضعیت سختی قرار گرفته است. اسب g5 پشتیبانی ندارد. فیل شاهش موقتاً راه پیشروی پیاده وزیر را سد کرده و وزیر روی قطری نشسته است که فیل حرف آن را اشغال کرده است.

10.♘c3 h6
11.♘e4 ♘d5
12.a3

سفید با این حرکت از ورود اسب سیاه به خانه b4 جلوگیری می‌کند ضمن آنکه تهدید اجرای b4 و گرفتن ♘a5 را مطرح کرده است. اما او از حرکت ♘f4 حریف غافل مانده است. بنابراین بهتر آن بود که بازی را به طریق زیر دنبال می‌کرد:

12.♘xd5 cxd5 13.♘g3 e4 14.♗b5+

که در نتیجه وضعیت تا حدودی ساده می‌شد.

12. ... ♘f4
13.b4

بعد از ادامه زیر وزیر سفید از دست می‌رود:

13.♗f1 f5 14.♘g3 c5 15.♕e3 ♘c4 16.♗xc4 ♘xg2+

13. ... ♘b3
14.cxb3 ♘xd3+
15.♔d1 ♕d7
16.♔c2 ♖d8
17.♕e3 f5
18.♘c5 ♗xc5
19.bxc5 0-0
20.f3 ♗a6
21.♖d1

برای آنکه بعد از ♗b2 ارتباط رخها را برقرار سازد.

21. ... ♖e8
22.♗b2 ♕e7
23.b4

از پیاده c5 حمایت می‌کند. اما در مقابل، باعث تضعیف خانه c4 می‌شود.

23. ... ♗c4
24.♘a2 ♕e6
25.♘c1

تلاش سفید برای رهایی از مزاحمت اسب حریف دیر شده است.

25. ... f4
26.♕g1

26.♕e4 ♘xc1 27.♔xc1 ♗d3 28.♕e1 ♕b3

سیاه می‌برد.

26. ... ♗b5
27.♗c3 ♗a4+
28.♔b1 ♘xc1

سفید تسلیم می‌شود زیرا:

29. ♖×c1 (29.♔×c1♕b3) 29. ...♕b3+ 30.♗b2 ♕d3+ 31.♔a2 ♗b3#

بازی چهار اسب

در این گشایش نسبتاً آرام، سفید از تلاش معمول خود برای حصول اطمینان به برتری زودهنگام با حرکت d4 منحرف می‌شود و سیاه به دلیل اندک بودن تهدیدات حریف می‌تواند به کپی‌برداری از حرکات سفید قناعت کند با این وصف او باید مراقب حرکاتی که انجام می‌دهد باشد. چون نمی‌تواند بیش از حد به این کار خود ادامه بدهد.

از طرفی سفید باید برای ایجاد تهدیداتی علیه حریف شتاب کند. در غیر این‌صورت، سیاه خواهد توانست با d5... به حمله متقابل دست بزند و یا در کوتاه‌ترین زمان، تمام سوارهای خود را به نحو مطلوب وارد صحنه پیکار کند.

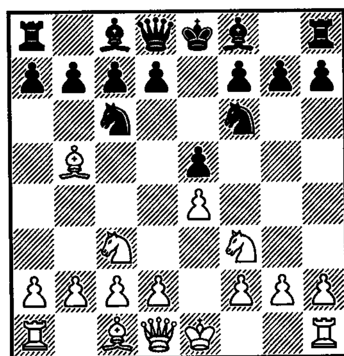
1.e4 e5

2.♘f3 ♘c6

3.♘c3 ♘f6

4.♗b5

سفید با هدف گرفتن اسب مدافع پیاده e5 به این پیاده فشار می‌آورد. سیاه در صورت تمایل می‌تواند با 4...d6 به دفاع غیرفعال اشتاینیتز وارد شود. ولی بهتر است با انتخاب یکی از دو راه زیر به دنبال تساوی بازی برود:



۲۲

الف ـ راه قرینه‌سازی

4. ... ♗b4

4. ...♗c5 5.♘×e5 الخ

5.0-0

این ادامه معمول قدیم و بهترین راه ادامه است:

5.d3 ♘d4! 6.♗a4 (6.♘×d4 e×d4) o-o 7.o-o c6 8.♘×d4 e×d4 9.♘e2d5=

5. ... 0-0

6.d3 d6

7.♗g5 ♗×c3

به‌خاطر تهدید 8.♘d5 ادامه دادن به راه قرینه‌سازی ممکن نیست.

8.b×c3 ♕e7

9.♖e1

این حرکت سفید بسیار مهم است. سفید پیش از آنکه با d4 عملیات در مرکز را آغاز کند به طور مضاعف از پیاده e4 حمایت می‌نماید. در عین حال خانه f1 را خالی می‌کند و این کار همان‌طور که دیده خواهد شد، سودمند واقع

می‌شود.

8. ... ♘d8

وزیر سیاه از آن جهت خانه d8 را ترک کرده بود که اجرای این حرکت امکان‌پذیر شود.

10.d4 ♘e6

10. ...♗g4? 11.h3 ♗h5 12.g4 ♗g6 13.d5 c6 14.♗d3 c×d5 15.e×d5 e4 16.♗×e4! ♗×e4 17.♕d4

سفید برتری زیادی دارد.

11.♗c1

سفید که امتیاز کمی بدست آورده است دو فیل خود را حفظ می‌کند. چون هم در مرحله وسط بازی و هم در پایان بازی بکار خواهند آمد.

11. ... c6

11. ...c5 12.d5 ♘c7 13.♗d3 b5 14.♗g5 h6 15.♗h4 ♗d7=

12.♗f1

این فیل بعد از g3 در خانه g2 گسترش می‌یابد.

12. ... ♖d8

سیاه دست به‌کار تخلیه قطر a3-f8 از سوار سنگین شده است تا پس از استقرار فیل c1 در خانه a3 از فشار آن در امان بماند. شانسها برابر است.

ب ـ راه روبینشتَین

بازی را از وضعیت شکل (۲۲) آغاز می‌کنیم.

4. ... ♘d4

ایـن حـرکت بـه وضعهای بسیار پیچیده می‌انجامد:

I

5.♘×d4 e×d4

6.e5 d×c3

7.e×f6

A

7. ... ♕×f6

8.d×c3 ♕e5+

8. ...c6 9.♗d3 d5 10.o-o ♗d6 11.♕h5 h6 12.♗e3 ♗e6=

9.♕e2 ♕×e2+

10.♗×e2 d5

11.♗f4 c6

طرفین به وضعیت مساوی رسیده‌اند.

B

7. ... c×d2+

سیاه برای گرفتن یک پیاده بازی می‌کند و دچار وضعیت ناگواری می‌شود.

8.♗×d2 ♕×f6

9.o-o ♗e7

10.♗c3 ♕g5

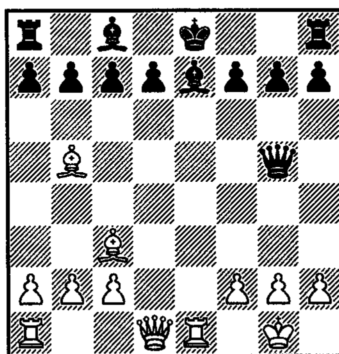
ادامه زیر درخور اطمینان بیشتری است.

10. ...♕b6 11.♕e2 o-o 12.♕×e7 ♕×b5

11.♖e1! ♕×b5

11. ...o-o 12.♖e5 ♕f6 13.♗d3 g6 14.♖h5 سفید می‌برد

۲۳



سیاه یک سوار بیشتر دارد و معلوم نیست، سفید چگونه خواهد توانست از تفوق در گسترش بهره‌مند شود؟ ادامه ?12.♗×g7 به شکست سفید می‌انجامد. مثال:

12. ... ♖g8 13.♗f6 ♕c6!

وزیر سیاه ضمن حمله به فیل حریف، شاه او را نیز تهدید به مات می‌کند. حالا سفید می‌تواند با +14.♖×e7 یک سوار به چنگ بیاورد اما پس از ♔f8 ... بلافاصله آن را از دست می‌دهد.

12.♕g4!!

در برابر این حرکت درخشان، سیاه با وجود داشتن یک سوار بیشتر قادر به دفاع از شاه خود نیست.

1) 12. ... ♔d8

12. ... ♖g8 13.♗f6!

13.♕×g7 ♖e8

14.♖×e7! ♔×e7

14. ... ♖×e7? 15.♕f8+ و بعد

16.♗f6#

15.♕f6+ ♔f8

16.♕h6+! ♔e7

17.♖e1+ ♔d8

18.♗f6+ ♖e7

19.♕f8+ مات

2) 12. ... d5

13.♕×g7 ♖f8

14.♗f6 ♗e6

15.♖×e6! f×e6

16.♕×e7+ مات

II

5.♘×e5 ♕e7

6.f4

6.♘f3 ♘×b5 7.♘×b5 ♕×e4+

وضعیت دو طرف برابر است.

6. ... ♘×b5

7.♘×b5 d6

8.♘f3 ♕×e4+

9.♔f2

تهدید سفید حرکت 10.♖e1 است.

9. ... ♘g4+

10.♔g1 ♕c6

11.♘5d4 ♕c5

12.h3 ♘f6

13.♔h2 ♗e6

14.♖e1 0-0-0

وضعیت متعادل است.

بازی چهار اسب

رشفسکی - باتوینیک

قهرمانی دنیا

مسکو ۱۹۴۸

1.e4	**e5**
2.♘f3	**♘c6**
3.♘c3	**♘f6**
4.♗b5	**♗b4**
5.o-o	**o-o**
6.d3	**♗×c3**
7.b×c3	**d6**
8.♗g5	**♕e7**
9.♖e1	**♘d8**
10.d4	**♘e6**
11.♗c1	**♖d8**

سیاه با این حرکت به طور غیرمستقیم از پیاده e5 دفاع می‌کند. هدف فوق از راههای دوگانه زیر نیز تأمین می‌شود:

11. ...c6 12.♗f1 ♕c7

و یا 11...c5 که در صورت:

12.d×e5×d×e5 13.♘×e5 ♘c7

آنگاه سیاه یک سوار می‌گیرد.

12.♗f1

سفید به انتظار حرکت c6... سیاه نمی‌ماند و فیل خود را عقب می‌کشد.

12. ... ♘f8

طرح دیگر سیاه می‌توانست چنین باشد:

12. ...g6 13.g3 ♘h5 14.♗g2 c5

13.♘h4

این حرکت که معمولاً بعد از g3 صورت می‌گیرد، بازی حریف را با مشکل مواجه می‌سازد اگر:

13.g3 ♗g4

و اگر:

13.♖b1 ♖b8

13. ... ♘g4

اگر سیاه به قصد گرفتن پیاده به روش زیر بازی کند، سفید حمله نیرومندی پیدا خواهد کرد:

13. ...♘×e4 14.♖×e4f5 15.♗c4+ ♔h8 16.♕h5f×e4 17.♗g5 ♕d7 18.♗f7b6 (18. ...h6 19.♗×h6 g×h6 20.♕×h6+ ♘h7 21.♘g6#) 19.♘g6+ ♘×g6 20.♗×g6 h6 21.♗×d8 ♕×d8 22.d×e5 d×e5 23.♗×e4 ♖b8 24.♖d1

و سفید وضعیت برنده‌ای دارد.

14.g3 ♕f6

با تهدید به پیاده f2

15.f3	**♘h6**
16.♗e3	**♖e8**
17.♕d2	**♘g6**
18.♘g2	

در هرکدام از دو راه زیر سیاه به بازی متقابل مناسبی می‌رسد:

18.♗g5 ♘×h4 19.♗×h4 ♕g6 20.♗g5 f6

و یا:

18. ...♗×h6 ♘×h4 19.g×h4 g×h6 20.♕f2 ♔h8

18. ... ♗h3

سیاه نیز به نوبت خود نمی‌تواند به شکار

پیاده برود:

18. ...♕×f3 19.♗e2 ♕f6 20.♗g5 ♕e6 21. d5 ♕d7 22.♗×h6 g×h6 23.♕×h6 ♕h3 24.♕g5

برتری با سفید است.

19.♗e2 ♗×g2

20.♔×g2

سفید با مانورهای خود وضعیت محکمی پیدا کرده و به برتری دو فیل رسیده است و حالا اجرای دو تهدید زیر را در نظر دارد:

یکی 21.d5 که بعداً با ♗g5 وزیر سیاه را گرفتار سازد و دومی:

21.♗g5 ♕e6 22.d5 ♕d7 23.♗×h6 g×h6 24.♕×h6

که با یک پیاده بیشتر، وضع بهتری خواهد داشت.

20. ... d5

سیاه یک پیاده قربانی می‌دهد تا میدان عمل نیروهای خود را وسعت ببخشد و امیدوار است که بعداً بتواند این پیاده را پس بگیرد. یا دست‌کم به یک آخر بازی برسد که از ضعف جناح وزیر حریف بهره‌برداری کند.

21.e×d5 e×d4

22.c×d4

22.♗×d4 ♕d6 23.c4 ♘f5 24.♗f2 c6 و بعد 25. ...♖ed8

22. ... ♘f5

23.♗f2 ♖ed8

24.c4 h5

25.h4 b5

یک راه دیگر برای تضعیف ساختار پیاده‌های مرکزی سفید حرکت 25...c6 است.

26.♕g5 ♕×g5

27.h×g5 h4

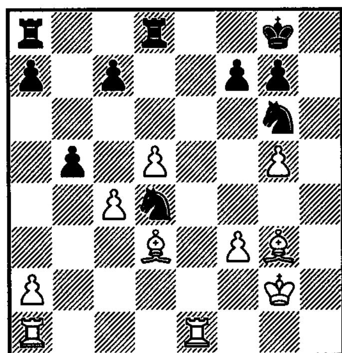
28.♗d3 h×g3

29.♗×g3 ♘×d4

سیاه دچار وسوسه پس گرفتن پیاده شده است او می‌توانست از راه زیر بازی را ساده کند:

29. ...♘×g3 30.♔×g3 b×c4 31.♗×c4

و سفید یک پیاده بیشتر دارد. اما این پیاده ضعیف است.



۲۴

30.♖ad1

با تهدید 31.♗×g6 و سپس 32.♖×d4

30. ... c5

30. ...♘f8 31.♗e4 c5 32.d×c6 «e.p.»

31.d×c6 «e.p.» ♘×c6

31. ...b×c4 32.c7 ♖f8 33.♗×c4 ♘f5 34.♖d7

با وضعیت خوب برای سفید.

سـیاه ظـاهراً پیاده را پس گرفته است اما سفید به کمک برتری دو فیل، به زودی بازی را به سود خود به پایان می‌رساند.

32.♗e4

با تهدید دوگانه 33.♗×c6 , 33.♘×b5

32. ...	♖ac8
33.♖×d8	♘×d8
34.♗f5	

این حرکت از 34.c×b5 قویتر است.

34. ...	♖a8
35.♖e8+	♔h7
36.c×b5	f6
37.♗c7	♘e6
38.♖×a8	

در این لحظه هر دو حریف در تنگی وقت بودند وگرنه سفید می‌توانست با 38.♖×e6 آسانتر به پیروزی برسد.

38. ...	♘×c7
39.♖×a7	♘×b5
40.♖d7	f×g5
41.a4	

سیاه از بازی دست می‌کشد.

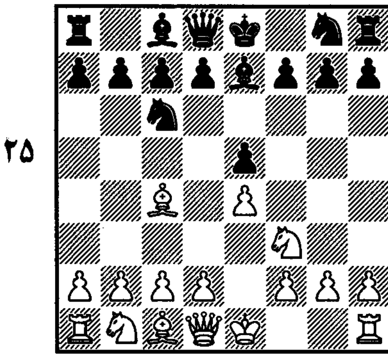
پیروزی در این بازی مقام قهرمانی شطرنج جهان را برای میخائیل باتوینیک تثبیت ساخت.

بازی مجارستانی

1.e4.e5 2.♘f3♘c6 3.♗c4♗e7

(شکل ۲۵)

بـازی مـجارستانی یک بـازی مـحکم امـا غیرفعال است. این بازی برای اولین بار در سال ۱۸۴۲ در بازی مکاتبه‌ای بین شهرهای بوداپست و پاریس بازی شده است. در واقع سیاه برای دور ماندن از پیچیدگی‌های بازی ایتالیایی، حمله ماکس لانژ و گامبی اِوَنس این راه بازی را انتخاب می‌کند. هرچند سفید از لحاظ عرصه به برتری می‌رسد، اما سیاه نقطه ضعفی ندارد.



۲۵

4.d4!

این بازی واکنش طبیعی به آخرین حرکت سیاه است.

4. ...	d6

اندیشه مطلوب این دفاع است. سیاه از مرکز دفاع می‌کند و این کار به او وضع ثابت و استواری می‌بخشد. سفید به سه طریق می‌تواند واکنش نشان دهد. یکی اقدام به تعویض وزیرها و تلاش برای ورود به یک مرحله پایان بازی برتر. دیگری بستن مرکز برای ایجاد یک وضعیت مبهم طولانی مدت و بالاخره باز نگهداشتن مرکز به قصد پدید آمدن وضعیت قابل انعطاف.

1)	5.d×e5	d×e5
	6.♕×d8+	♗×d8

7.♘c3 ♘f6
8.♗e3 ♗e7
9.♘d5 ♗d6
10.♘×f6+

برتری با سفید است.

2) 5.d5 ♘b8
6.♗d3 ♘f6
7.c4

7.h3c6 8.c4b5 9.♘c3b4 10.♘e2 o-o=

7. ... o-o
8.h3 ♘bd7
9.♘c3 ♘e8

سفید برتری دارد اما سیاه دارای نوعی بازی متقابل با g6... و سپس f5... است.

3) 5.♘c3 ♘f6
6.h3 o-o

6. ...a6 7.♗e3 b5 8.♗d5 ♘×d5 9.♘×d5 o-o=

7.o-o e×d4

7. ...h6 8.♖e1 ♖e8 9.♗e3

وضع سفید مزیت دارد.

8.♘×d4 ♘×d4
9.♕×d4 ♗e6
10.♗×e6 f×e6
11.e5

با برتری اندک سفید.

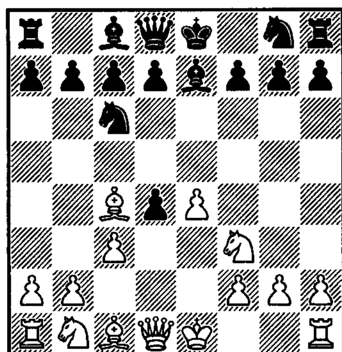
پیچیدگی و ابهام تاکتیکی

1.e4 e5
2.♘f3 ♘c6
3.♗c4 ♗e7
4.d4 e×d4
5.c3

این حرکت به منزله قوی‌ترین ادامه سفید تلقی شده است. روشن است که حرکت 5...d×c3 به علت 6.♕d5 فلاکت‌بار است. سیاه برای پرهیز از هرگونه پیچیدگی و ابهام بازی می‌تواند یا با 5...d5 پیاده را با کسب وضعیتی آرام پس بدهد و یا با 5...♘a5 به فیل سفید حمله‌ور شود. و اما اگر 5...♘f6 بازی کند بعد از:

6.e5 ♘e4 4.♗d5

برتری با سفید خواهد بود.



۲۶

در وضعیت شکل (۲۶) چیگورین، ادامه متهورانه زیر را مورد تجزیه و تحلیل قرار داده است:

5. ... ♘a5

اکنون اگر سفید فیل حمله خود را از قطر a2-g8 خارج سازد، سیاه پیاده c3 را می‌گیرد. ضمن آنکه پیش بودن سفید در گسترش نیروها

به قدر کافی کمبود پیاده را جبران نمی‌کند.

♘×c4	**6.♕×d4**
	7.♕×c4

7.♕×g7? ♗f6

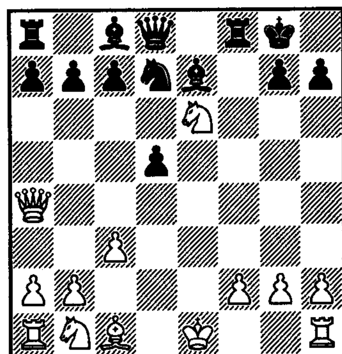
♘f6!	**7. ...**

پیشروی پیاده d را تقویت می‌کند.

d5!	**8.e5**
♘fd7!	**9.♕a4+**

حرکت 9...♗d7 درست نیست چون سفید بعد از 10.♕b3! سود می‌برد. اما حالا سیاه آماده است که به قلعه برود و اگر سفید 10.e6? بازی کند، آنگاه ادامه می‌تواند چنین باشد:

f×e6	**10. ...**
o-o!	**11.♘d4**
	12.♘×e6



۲۷

♘c5!	**12. ...**

این اسب، هم وزیر و هم اسب حریف را مورد حمله قرار داده است. از آنجا که بعد از 13.♘×d8 اسب d8 جان به سلامت در نمی‌برد، سفید ناچار به طریق پایین ادامه می‌دهد:

♗×c5	**13.♘×c5**

و در نتیجه سیاه به برتری بزرگی دست یافته است.

بازی وینی

این شروع بازی در اواسط قرن نوزدهم توسط شطرنج‌بازان وین مطرح شده است و بنیاد آن بر اجرای حرکت گامبی شاه استوار است، بدون آنکه به سیاه امکان جواب d5... داده شود. اما در این گشایش، سیاه در کوتاه‌ترین زمان، امکانات متقابل ارزشمندی بدست می‌آورد و به همین سبب در مسابقات کمتر بازی می‌شود.

e5	**1.e4**
	2.♘c3

این حرکت که مشخصه بازی وینی است، خانه d5 را زیر نظر می‌گیرد. اما اگر سیاه درست بازی کند، تقریباً همیشه به اجرای حرکت d5... موفق می‌شود و وضع آزادی پیدا می‌کند. بنابراین انجام دادن این حرکت باید راهنمای گسترش سیاه باشد.

♘f6!	2. ...

این حرکت که پیشروی پیاده وزیر را آماده می‌کند از حرکت 2...♘c6 قوی‌تر ارزیابی شده است. هرچند حرکت 2...♘c6 را هم می‌توان بازی کرد و این راه نیز در پایان، بررسی می‌شود.

سفید می‌تواند به آرامی گسترش خود را دنبال کند و با 3.♗c4 نظارت بر خانه d5 را

افزایش دهد و یا آنکه با 3.f4 به مرکز حریف حمله‌ور شود. این پیاده هرگاه به خانه f5 برسد مزاحم خروج فیل وزیر سیاه می‌شود.

سفید حرکت 3.♗c4 را انجام می‌دهد.

3.♗c4 ♘c6

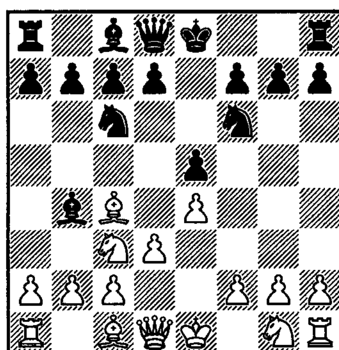
رعایت نظام حرکات دارای اهمیت زیاد و اساسی است. به این ترتیب سیاه برای انتخاب خانه گسترش فیل شاه هنوز هم فرصت دارد.

4.d3 ♗b4

در همه حال همان فکر اولیه مدنظر است. سیاه منظماً برای اجرای حرکت آزادکننده d5... می‌کوشد: بعد از:

3. ...♗c5 5.f4d6 6.♘f3

بازی به گشایش گامبی شاه پذیرفته نشده تبدیل می‌شود.



۲۸

اینک سفید دو طرح متفاوت را می‌تواند دنبال کند. یکی آنکه همچنان سیاه را از بازی d5... باز دارد و دیگر آنکه به گسترش سوارها بپردازد.

1) 5.♗g5

آچمزی ♘f6 فعلاً مانع از حرکت d5... حریف می‌شود.

5. ... h6!

سیاه نیز همان جد و جهد پیشین را بکار می‌برد.

6.♗×f6

پس از: 6.♗h4 g5 7.♗g3 سیاه 7...d5 بازی می‌کند و در آن حال می‌تواند شاه را به قلعه بزرگ ببرد.

6. ... ♗×c3+!

اگر سیاه حرکت 6...♕×f6 را انجام دهد، سفید با 7.♘e2 اسب خانه c3 را حمایت می‌نماید تا در صورت ♗×c3... آن را جایگزین اسب c3 کند و سرانجام همین اسب را در خانه d5 مستقر سازد.

7.b×c3 ♕×f6

8.♘e2 g5!

سفید را از اجرای حرکت f4 مانع می‌شود.

9.o-o ♘e7!

هدف این اسب ورود به خانه f4 است. سیاه برای هجوم به قلعه حریف آماده می‌شود و در صورت لزوم پیاده‌های جناح شاه را بکار می‌گیرد.

2) 5.♘e2

مراقبت از خانه d5 را وامی‌گذارد. اما هجوم بر مرکز را با حرکت f4 که طرح اصلی این گشایش است ممکن می‌سازد.

5. ... d5

6.e×d5 ♘×d5

7.♗×d5 **♕×d5**

8.o-o

سیاه ناچار است وزیر را تغییر مکان بدهد.

8. ... **♕a5**

9.a3 **o-o**

10.♗e3 **♗×c3**

11.♘×c3 **♘d4**

وضع طرفین یکسان است.

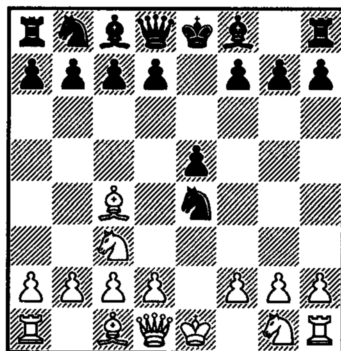
قربانی مجازی در بازی وینی

1.e4 **e5**

2.♘c3 **♘f6**

3.♗c4 **♘×e4**

این قربانی مجازی با قربانی مجازی که خوانندگان قبلاً دیده‌اند یکسان نیست. چون در اینجا ♘g1 هنوز گسترش نیافته است و در نتیجه وزیر سفید می‌تواند بلافاصله به خانه h5 برود.



۲۹

4.♕h5! **♘d6**

سیاه ضمن دفاع از مات اسب را هم از خطر

می‌رهاند.

5.♗b3

5.♕×e5+♕e7 6.♕×e7 ♗×e7 7.♗b3 ♘f5 8.♘d5 ♗d6=

5. ... **♘c6**

6.♘b5

تهدید سفید آشکار است به این معنا که پس از ♘×d6+ با ♕×f7 شاه حریف را مات کند. در نتیجه سیاه چاره‌ای ندارد جز این‌که یک تفاوت از دست بدهد.

6. ... **g6**

7.♕f3 **f5**

8.♕d5 **♕e7**

9.♘×c7+ **♔d8**

10.♘×a8 **b6**

11.d3 **♗b7**

12.h4 **f4**

13.♕f3 **♗h6**

سیاه جبران خوبی برای تفاوت از دست رفته ندارد.

سفید در حرکت سوم f4 بازی می‌کند.

3.f4 **d5**

4.f×e5 **♘×e4**

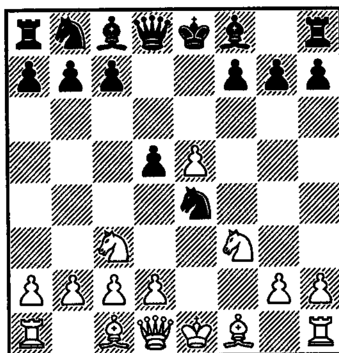
1) 5.♘f3

(شکل ۳۰)

5. ... **♗e7!**

به پاس این حرکت ارزنده کرس، امروزه این راه بازی تقریباً از میدان عمل بیرون رفته است.

سیاه می‌تواند ♗g4 ...5 و ♗c5 ...5 هم بازی کند.



۳۰

6.d4	0-0
7.♗d3	f5
8.e×f6 «e.p.»	

در غیر این صورت اسب e4 دردسر زیادی به بار می‌آورد.

8. ...	♗×f6

روح دفاع سیاه در این حرکت نهفته است. سیاه به جای حمایت از ♘e4 می‌کوشد به پیاده فشار بیاورد. حالا اگر سفید ♘e4 را بزند بعد از d×e4 نمی‌تواند پیاده e4 را بگیرد. زیرا سواری که روی ستون باز e قرار می‌گیرد به توسط رخ سیاه آچمز می‌شود.

9.0-0	♘c6

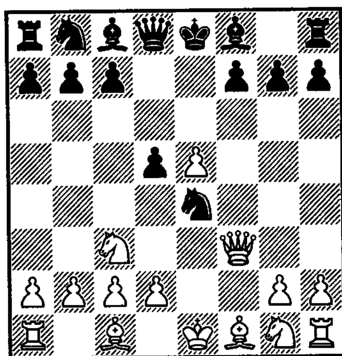
فشار بر پیاده d4 افزایش می‌یابد.

10.♘×e4	d×e4
11.♗×e4	♘×d4

طرفین وضع برابر دارند

2) 5.♕f3

(شکل ۳۱)



۳۱

5. ...	f5
6.d3	♘×c3
7.b×c3	d4
8.♕g3	

8.♗d2 d×c3 9.♗×c3 ♗b4! 10.♗×b4 ♕h4+

با مختصر برتری سیاه

8. ...	♘c6
9.♗e2	♗e6
10.♗f3	♕d7
11.♘e2	♗c5
12.c4	0-0

حالا در جواب 13.0-0 سیاه 13...♗×c4 بازی می‌کند.

وضع بازی سیاه بهتر است.

بازی وینی

هـ گروپ ـ ف. متزگر

سال ۱۹۵۰

1.e4	e5

2.♘c3 **♘f6**

3.♗c4 **♗c5**

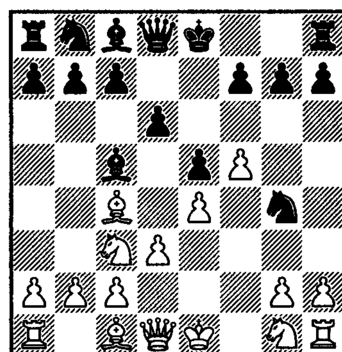
4.d3 **d6**

5.f4 **♘g4?**

در این بازی که از طریق مکاتبه انجام شده است سیاه دست به یک حمله نابه‌هنگام زده است. اما با وجود علامتی که در کنار این حرکت مشاهده می‌شود رد کردن آن به صورت قاطع آسان نیست.

سیاه با ادامه آرام 5...♘c6 به تساوی وضع دست می‌یافت و تلاش برای محاصره کردن بازی سیاه با 6.f5 بعد از 6...♘d4 به برتری سیاه می‌انجامید.

6.f5!



۳۲

6. ... **♘f2?**

این حمله نابه‌هنگام موجب برتری قاطع سفید می‌شود. سیاه می‌باید راه زیر را می‌آزمود:

6. ...h5! 7.♘h3 ♕h4+ 8.♔f1 ♘f2 (8...♗e3 9.♘d5!) 9.♗g5 ♘xd1 (9...♕xg5 10.♘xg5 ♘xd1 11.♗xf7+ و بعد 12.♖xd1 و 10.♗xh4 ♘e3+ (سفید بهتر است

و در پایان، سفید به چیزی نرسیده است.

7.♕h5! **o-o**

7. ...g6 8.♕h6 ♘xh1 9.♕g7 ♖f8 10.♗h6 الخ

8.♗g5 **♕d7**

9.♘d5 **♕e8**

10.♘h3!

10.♘f6+gxf6 11.♗xf6 ♗e3!

از خانه‌های g5 و h6 مراقبت می‌کند تا با 12...♘d7 ادامه بدهد.

10. ... **♘g4**

لحظه احتضار سیاه فرا رسیده است.

11.♕xg4 **♔h8**

12.♘f6! **♕c6**

12.gxf6 13.♗xf6#

13.♕h5

با تهدید مات

13. ... **♗xf5**

14.exf5 **h6**

14. ...gxf6 15.♗xf6+

و سپس مات

15.♗xh6!

سیاه از بازی دست می‌کشد. اگر:

15. ...g6 16.fxg6 fxg6 17.♕xg6

و مات دفاعی ندارد.

گشایش پونزیانی

در این گشایش، سفید با اجرای حرکت سوم

خود، استقرار یک مرکز پیاده‌ای نیرومند را تدارک می‌بینند. اما معایب مسلم این حرکت رفع شدنی نیست. اسب وزیر سفید از گسترش در خانه طبیعی‌اش محروم می‌شود و هیچ چیز قادر نیست از عملیات متقابل سیاه در مرکز، ممانعت کند. این عملیات متقابل به سه روش زیر اعمال می‌شود: 3...♘f6 یا 3...d5 و یا 3...f5

1.e4 e5
2.♘f3 ♘c6
3.c3

I

3. ... ♘f6!
4.d4 ♘xe4

دلیلی وجود ندارد که سیاه از پیاده مرکزی e4 چشم بپوشد.

5.d5 ♘b8!
6.♗d3 ♘c5
7.♘xe5 ♘xd3+
8.♘xd3 d6
9.o-o ♗e7
10.♕f3 o-o
11.♘d2 ♘d7
12.♖e1 ♘f6

تفسیر این راه بازی از کِرِس است که نظرش بر تساوی وضع طرفین است.

II

3. ... d5
1) 4.♕a4 ♘f6

این حرکت از دیگربازیهای سیاه بهتر است و راه زیر این نکته را ثابت می‌کند.

4. ...dxe4 5.♘xe5 ♕d5 6.♘xc6 bxc6 7.♗c4 ♕d7 8.o-o ♗d6 9.♖e1 ♘f6 10.d3 o-o 11.dxe4 ♕g4 12.e5 ♖e8 13.♗f4

سفید برتری بارزی دارد.

5.♘xe5 ♗d6
6.♘xc6 bxc6

اکنون اگر وزیر سفید پیاده c6 را بزند پس از حرکات زیر، برتری به دست سیاه می‌افتد:

7.♕xc6+ ♗d7 8.♕a6 o-o 9.exd5 ♖e8+ 10.♗e2♕e7

7.d4 dxe4
8.♗a6 ♗d7
9.♗b7 c5
10.♗c6 cxd4
♗xd7+ ♕xd7
12.♕xd4 o-o

وضع دو طرف یکسان است.

2) 4.♗b5 dxe4
5.♘xe5 ♕d5
6.♕a4 ♘e7
7.f4 ♗d7
8.♘xd7 ♔xd7
9.♗c4!

سفید در اینجا بهترین حرکت را انجام داده است و هر کار دیگر از جمله ادامه پایین استحکام حرکت بالا را ندارد. مثلاً:

9.o-o ♘f5! 10.b4 a5!

تهدید سیاه اجرای 11...axb4 و بعد

12...♗c5+ است که به برتری قاطع او می‌انجامد.

9. ... ♕f5
10.o-o ♖d8

وضع دو هماورد برابر است.

III

3. ... f5

این راه سوم کمتر مورد اعتنا قرار گرفته است.

4.d4

4.e×f5 ♕f6

4. ... d6

4. ...f×e4 5.♘×e5 ♘f6 یا 5...♕f6

5.e×f5 e×d4
6.♘×d4 ♘×d4
7.♕×d4 ♗×f5
8.♗c4 ♘f6

با وضعیت برابر برای طرفین

گشایش فیل شاه

می‌توان گفت، در بین گشایش‌هایی که تا اینجا از نظر خوانندگان گذشته است، این اولین گشایش است که سفید بلافاصله به مرکز یورش نمی‌برد.

ایده سفید آن است که بتواند هرگونه حمله متقابل حریف را دفع کند و سپس خود با f4 به مرکز حمله‌ور شود. او همچنین این فرصت را دارد که بازی را به دیگر گشایشها بکشاند. از آن طرف سیاه باید با هجوم فوری به مرکز عکس‌العمل نشان بدهد. مؤثرترین واکنش او حرکت 2...♘f6 است. حرکت 2...c6 کمی خطرساز است و 2...♗c5 هم می‌توان بازی کرد.

1.e4 e5
2.♗c4

I

2. ... ♘f6

1) 3.d4 e×d4
4.♘f3 ♘×e4

بعد از 4...♘c6 بازی به دفاع دو اسب در می‌آید.

5.♕×d4 ♘c5
6.o-o ♘e6
7.♖e1 c6
8.♘c3 d5
9.♗d3 ♗e7

دو طرف وضعیت یکسان دارند.

2) 3.d3 ♘c6
4.♘c3

4.f4 e×f4! 5.♗×f4 d5 6.e×d5 ♘×d5 الخ

4. ... ♗b4
5.f4 d6
6.♘f3 o-o
7.f5 ♘d4
8.♗g5 c6

با تساوی وضع طرفین

II

2. ... c6
3.d4
3.♕e2 ♗c5!
3. ... d5
4.e×d5 c×d5
5.♗b5+ ♗d7
6.♗×d7 ♘×d7
7.d×e5 ♘×e5
8.♘e2! ♘f6
9.o-o ♗e7
10.♘c3

سفید کمی برتری دارد.

III

2. ... ♗c5
3.c3

بعد از 3.♘c3 بازی به‌گشایش وینی در می‌آید و پس از 3.♘f3 ♘c6 گشایش ایتالیایی خودنمایی می‌کند.

3. ... d5
3. ...♕g5 4.♔f1 ♕e7 5.d4 ♗b6 6.♘f3 ♘c6 با اندک مزیت برای سیاه
4.♗×d5
4.e×d5 ♗×f2+
4. ... ♘f6
5.♕f3 o-o
6.d4 e×d4
7.♗g5 d×c3
8.♗×f6 c2
9.♘c3 ♕×f6
10.♕×f6 g×f6
11.♘f3 c6
12.♗b3 f5

وضع طرفین یکسان است.

شروع بازی فیل شاه

هوسنگ ـ هرمان

۱۹۳۵

1.e4 e5
2.♗c4 ♗c5
3.♘f3 d6
4.d3 ♗e6
5.♗×e6 f×e6
6.♗e3 ♘d7
7.♗×c5 d×c5!
8.♘bd2

برای آنکه این اسب را در خانه c4 بنشاند و به پیاده e5 حمله‌ور شود.

8. ... ♘e7!

نه فقط برای آنکه بعد از ♘g6... از پیاده e5 دفاع کند بلکه به جهت آنکه خانه f4 را زیر نظر بگیرد، خانه‌ای که پس از تعویض فیلهای «سیاه‌رو» ضعیف شده است.

9.o-o o-o
10.♘c4 ♘g6
11.c3 ♕f6
12.♕b3

فشار سیاه روی ستون f و خانه f4 موجب

برتری موضعی (پوزیسیونی) سیاه شده است.

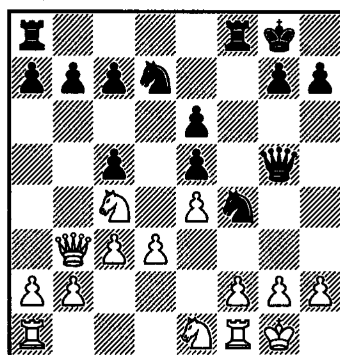
سفید می‌کوشد در جناح مقابل دست به حمله بزند اما این کار که به منظور وادار ساختن حریف به تغییر جبهه نبرد صورت می‌گیرد نتیجه‌ای به بار نمی‌آورد.

12. ... ♘f4!

با تهدید:

13. ...♘×g2! (14.♔×g2 ♕×f3+)

13.♘e1 ♕g5



۳۳

تهدید سیاه از این قرار است:

14. ...♘h3+ 15.♔h1 ♘×f2+ 16.♔g1 ♘h3+ 17.♔h1 ♖×f1#

14.♔h1 ♖f6!

15.♕×b7 ♖af8

16.♕×c7 ♖8f7

برای آنکه عرض اول خود را با **♘f8** دفاع کند.

17.♖g1 ♕h4

18.♕c8+ ♘f8

19.♘e3

19..g3 ♕×h2+! 20.♔×h2 ♖h6#

۳۴

ترکیبی که سیاه بکار می‌برد، در دوران خود تأثیر زیادی بر آلخین داشته است.

19. ... ♕×h2+!!

20.♔×h2 ♖h6+

21.♔g3 ♘e2+

22.♔g4 ♖f4+

23.♔g5 ♖h2!

با تهدید 24...h6 و مات

24.♕×f8

اجباری است.

24. ... ♔×f8

25.♘f3 ♔g8!

26.♘×h2 h6+

27.♔g6

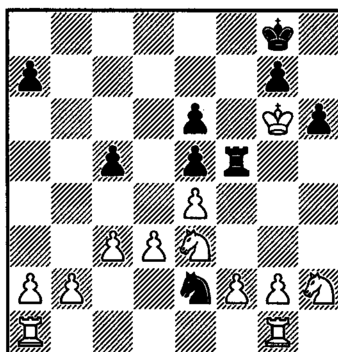
27.♔h5 ♔h7 الخ

27. ... ♖f5!!

(شکل ۳۵)

حالا تهدید دوگانه 28...♖g5+ و 28...♘f4+ که مات را در پی دارد دیده می‌شود. بنابراین سفید شکست را می‌پذیرد.

***



۳۵

خوانندگان قبلاً در شرح مربوط به شکل شماره (۱) خوانده‌اند که سیاه برای برقراری تعادل وضع با حریف دو راه در پیش رو دارد. یا باید روش «دفاع به هر قیمت» را انتخاب کند و یا از روش «حمله متقابل» سود ببرد.

راه دیگری برای رسیدن به تساوی وضع وجود ندارد. در راه اول معمولاً ساختار پیاده‌ها رضایت‌بخش است، اما سوارها فعالیت کمی دارند و در راه دوم بعضاً اسکلت پیاده‌ها گسسته می‌شود ولی سوارها از آزادی عمل بیشتری برخوردارند.

در مبحث گشایشهای باز در میان راههای نخست **دفاع فیلیدور** ارزشمندترین است و در بین راههای دوم **دفاع پطروف** بهترین روش شناخته شده است.

دفاع فیلیدور

فیلیدور استاد فرانسوی قوی‌ترین شطرنج‌باز مسلم قرن هیجدهم، این طرز دفاع را ترجیح می‌داد و معتقد بود در برابر گسترش اسب شاه سفید، حرکت d6... قویترین جواب سیاه است. اما امروزه نظر بر این است که این حرکت سیاه بهترین نیست. چون بعد از d4، سیاه دیگر نمی‌تواند سوارهای خود را آزادانه گسترش بدهد. ضمن آنکه ورود فیل شاه او به بازی با مشکل جدی مواجه می‌شود.

دفاع فیلیدور در عین برخورداری از استواری و استحکام، فاقد قابلیت تحرک است و سیاه باید همواره از دامهای متعدد این گشایش که مبتنی بر ضعف خانه f7 و وضعیت دشوار شاه است برحذر باشد.

1.e4 e5
2.♘f3 d6
3.d4

3.♗c4 ♗e7 4.o-o ♘f6 5.♖e1 o-o 6.d4 e×d4 الخ

۱) سیاه اسب را آچمز می‌کند.

3. ... ♗g4?

این حرکت ظاهراً طبیعی دست کم باعث از دست رفتن یک پیاده می‌شود.

4.d×e5 ♗×f3

4. ...d×e5 5.♕×d8 ♔×♕8 6.♘×e5

5.♕×f3 d×e5

سفید برتری دارد. زیر نه فقط یک سوار را گسترش داده است بلکه چون نوبت با اوست، سوار دوم را هم وارد بازی می‌کند.

6.♗c4

این حرکت شاه سیاه را تهدید به مات می‌کند.

6. ... ♘f6

7.♕b3 ♕e7

بهترین حرکت دفاعی سیاه همین است. حالا پس از:

8.♕×b7 ♕b4+ 9.♕×b4 ♗×b4+

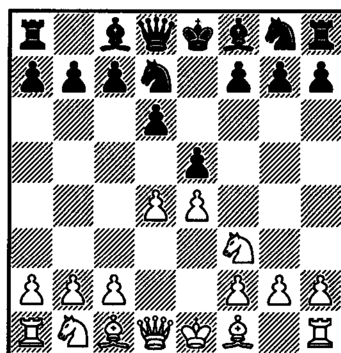
حمله ماتی سفید دفع می‌شود. اما سیاه یک پیاده عقب می‌افتد.

ادامه این بازی در سال ۱۸۵۸ بین مورفی و دو نفر از بزرگان شهر پاریس به طریق زیر انجام گرفته است:

8.♘c3 (8.♗×f7+♕×f7 9.♕×b7 ♗c5 سپس 10...o-o) c6 9.♗g5 b5 10.♘×b5 c×b5 11.♗×b5+♘bd7 12.o-o-o ♖d8 13.♖×d7 ♖×d7 17.♖d1 ♕e6 15.♗×d7+ ♘×d7 16.♕b8+! ♘×b8 17.♖d8!#

۲) سیاه 3...♘d7 بازی می‌کند.

3. ... ♘d7



۳۶

سیاه به کمک این حرکت، ضمن اجتناب از معاوضه وزیرها، از پیاده مرکزی خود حمایت می‌کند. اما باید مراقب خطرهای احتمالی روی خانه f7 باشد.

4.♗c4 c6

از نفوذ وزیر سفید به خانه d5 جلوگیری می‌کند.

4. ...♗e7? 5.d×e5 d×e5 6.♕d5

5.o-o ♗e7

تهدید روی خانه f7 باید مورد توجه سیاه باشد بعد از 5...♘f6 آنگاه:

3.d×e5 d×e5 7.♘g5

a) 6.a4

سفید قبل از این‌که اسب وزیر را گسترش بدهد از فشار b5-b4 جلوگیری می‌کند.

6. ... ♘f6

7.♘c3 o-o

8.♕e2 h6

9.♗b3 ♕c7

10.h3 ♔h7

11.♗e3 g6

سیاه وضعیتی فشرده اما قابل قبول دارد.

b) 6.d×e5 d×e5

6. ...♘×e5 7.♘×e5 d×e5 8.♕h5

7.♘g5 ♗×g5

8.♕h5 g6

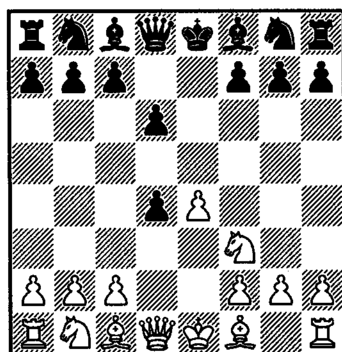
9.♕×g5 ♕×g5

10.♗×g5

بازی سفید بهتر است. و به علاوه برتری دو فیل دارد.

۳) سیاه مرکز را ترک می‌کند.

3. ... e×d4



۳۷

این حرکت، سیاه را از پیاده مرکزش محروم می‌سازد. ضمن آنکه این کار هیچ چیز عاید او نمی‌کند. نتیجه آن داشتن یک گسترش ایده‌آل برای سفید است.

a) 4.♘×d4 ♘f6
5.♘c3 ♗e7
6.♗c4

پس از ادامه زیر:

6.♗e2 o-o 7.o-o ♘c6 8.f4

سفید در مرکز به برتری نمایانی می‌رسد.

6. ... o-o

اکنون که سیاه مرکز را به حریف واگذار کرده است هدف استراتژیک او باید اجرای d6-d5 باشد.

7.o-o ♘c6
8.♗e3 ♘×d4
9.♗×d4 ♗e6

و بعد از c6 سیاه موفق می‌شود d5 بازی کند همان‌طور که قبلاً گفته شده است این حرکت برای وضعیت‌های بازی باز، آزادکننده است.

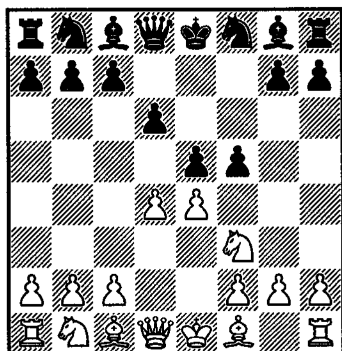
b) 4.♕×d4 ♘c6
5.♗b5 ♗d7
6.♗×c6 ♗×c6
7.♘c3 ♘f6
8.♗g5 ♗e7
9.o-o-o

سفید اندک برتری دارد.

۴) حمله متقابل با 3...f5

3. ... f5

هنگامی که سفید با d4 مرکز سیاه را تحت فشار قرار داده است این حرکت سیاه نابهنگام و مردود است برعکس اگر سفید به اجرای حرکت d4 مبادرت نکرده باشد، یک شانس خوب سیاه از راه بازی f5... بدست خواهد آمد.



۳۸

4.♘c3 ♘f6
5.d×e5 ♘×e4
6.♘×e4 f×e4
7.♘g5!

به پیاده e4 حمله می‌کند

7. ... d5

تا اینجا همه چیز در امن و امان بنظر می‌رسد. اما حرکت پایین یکباره وضع را بر هم می‌زند:

8.e6!

تهدید سفید 9.♘f7 و گرفتن تفاوت است.

8. ... ♗c5

سیاه حریف را به اجرای حرکت 9.♘f7 دعوت می‌کند تا با 9...♕f6 که با تهدید مات همراه است به بازی ادامه بدهد.

9.♘×e4! ♗e7

اگر سیاه 9...d×e4 بازی می‌کرد، سفید با 10.♕h5+ فیل c5 را می‌گرفت.

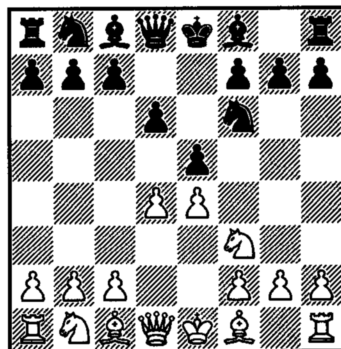
10.♕h5+ g6

11.♕e5

برتری با سفید است.

۵) سیاه 3...♘f6 بازی می‌کند.

3. ... ♘f6



۳۹

سیاه به پیاده e4 حمله کرده است و سفید می‌تواند یکی از دو راه عمده زیر را انتخاب کند:

a) 4.d×e5 ♘×e4

5.♘bd2 ♘×d2

5. ...♘c5 6.♘c4 d5 7.♗g5!

6.♗×d2 ♗e7

با برتری سفید

6. ...d×e5 7.♗c4 ♗e7

8.♘×e5 o-o 9.♕h5 الخ

برتری با سفید است.

7.♗c4 o-o

8.♕e2 ♗g4

9.o-o-o ♘c6

10.♗c3 ♕c8

طرفین وضعیت یکسان دارند.

b) 4.♘c3 ♘bd7

5.♗c4 ♗e7

در وضع حاضر این بهترین حرکت سیاه است. سیاه آماده می‌شود تا شاه را به قلعه ببرد.

6.o-o o-o

7.♗e3 c6

8.♗b3! ♕c7

برتری سفید اندک است.

هشدار درباره دامها

همان طور که قبلاً گفته شد در دفاع فیلیدور دامهای متعددی وجود دارد که از ضعف خانه f7 سرچشمه می‌گیرد و سیاه همواره باید مراقب آنها باشد. به عنوان مثال در زیر به شرح دو دام متعارف می‌پردازیم.

اول

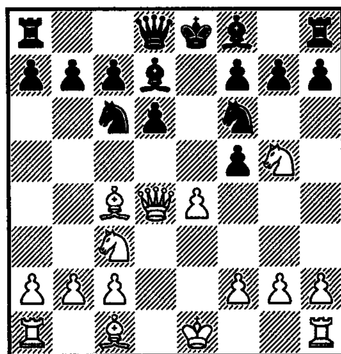
1.e4	e5
2.♘f3	d6
3.♗c4	f5
4.d4	♘f6
5.♘c3	e×d4
6.♕×d4	♗d7

سیاه با این حرکت مقدمات خروج اسب وزیر را فراهم می‌سازد. چون اگر بلافاصله 6...♘c6 بازی کند با حرکت 5.♗b5 مواجه می‌شود.

7.♘g5	♘c6?

سیاه به دام می‌افتد.

۴۰



8.♗×f7+	♔e7
9.♕×f6+!!	♔×f6

9. ...g×f6 10.♘d5#

10.♘d5+	♔e5
11.♘f3+	♔×e4
12.♘c3#	

این مات یک حالت درخشان از مات «لگال» است.

دوم

1.e4	e5
2.♘f3	d6
3.d4	♘d7
4.♗c4	c6
5.♘g5	

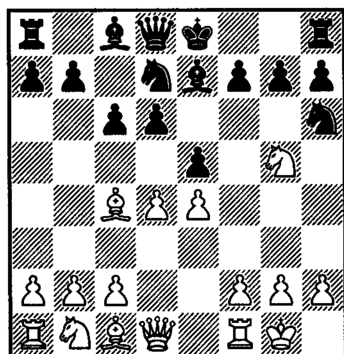
این حرکت، بهترین بازی نیست. اما وضعی سرشار از دامها را پدید می‌آورد.

5. ...	♘h6
1) 6.o-o	♗e7?

راه زیر به نتیجه تساوی می‌انجامید:

6. ...♘b6 7.♗b3 ♗g4

۴۱



7.♘e6	f×e6
8.♗×h6	g×h6?

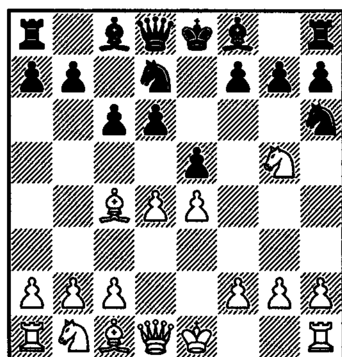
ادامه بهتر چنین است اما باز برتری با سفید است:

8. ...♘b6 9.♗×g7 ♘×c4 10.♗×h8 ♔f7 11.b3 ♘b6 12.f4

9.♕h5+	♔f8
10.♗×e6	

و به دنبال آن مات خواهد بود. زیرا اگر:

10. ...♕e8 11.♕×h6#



۴۲

2) 6.a4

باز هم دامی پنهان‌تر

6. ...	♗e7?
7.♗×f7+!	♘×f7
8.♘e6	♕b6

8. ...♕a5+ 9.♗d2 ♕b6 10.a5 ♕×b2 11.♗c3 الخ

9.a5	♕b4+
10.c3	♕c4
11.♘c7+	

و به دنبال آن با 12.b3، وزیر سیاه گرفته می‌شود.

دفاع فیلیدور

ک. توره ـ ا. آدامس

۱۹۲۵

این بازی، به ویژه از آن جهت انتخاب شده است که ترکیب پایانی آن منحصر و شگفت‌انگیز است.

1.e4	e5
2.♘f3	d6
3.d4	e×d4
4.♕×d4	♘c6
5.♗b5	

این وضعیت در دفاع اشتاینیتز از شروع بازی اسپانیولی هم حاصل می‌شود.

5. ...	♗d7
6.♗×c6	♗×c6
7.♘c3	♘f6
8.o-o	

حرکات قویتر 8.♗g5 یا 8.♗f4 و سپس رفتن به قلعه بزرگ است.

8. ...	♗e7
9.♘d5	♗×d5
10.e×d5	o-o
11.♗g5	c6

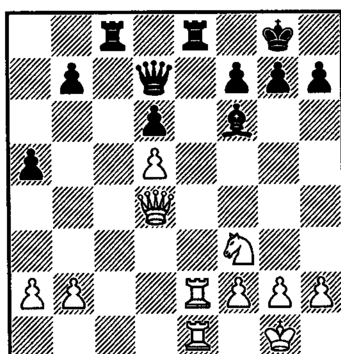
پیاده اسباب زحمت سیاه است.

12.c4	c×d5
13.c×d5	♖e8
14.♖fe1	a5
15.♖e2	♖c8
16.♖ae1	♕d7
17.♗×f6!	♗×f6

(شکل ۴۳)

توره فاتح شماری از مسابقات بین‌المللی، با حضور امثال لاسکر و گرونفلد، هرگز فکر نمی‌کرد که بزودی شکست سریعی را متحمل خواهد شد. وضعیت، هموار بنظر می‌رسد.

با این وصف، معجزه می‌رود که اتفاق بیفتد.



۴۳

18.♕g4!!	**♕b5**

واضح است که بعد از:

18. ...♕×g4 19.♖×e8+

شاه سیاه مات خواهد شد.

19.♕c4!!

نه وزیر و نه رخ سیاه نمی‌توانند وزیر سفید را بگیرند.

19. ...	**♕d7**
20.♕c7!	**♕b5**

همچنان همان ماجرا

20. ...♕d8 21.♕×c8

21.a4	**♕×a4**
22.♖e4!!	**♕b5**

22. ...♖×e4 23.♕×c8+

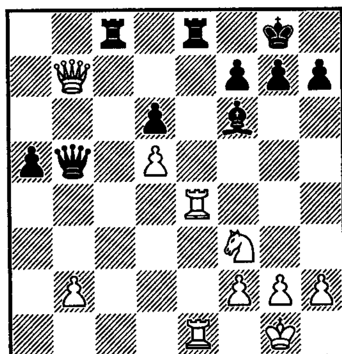
23.♕×b7!

سیاه از بازی دست می‌کشد.

(شکل ۴۴)

وزیر سیاه جایی برای عقب‌نشینی ندارد. اگر:

23. ...♖b8 24.♕×b5



۴۴

دفاع فیلیدور

نایدورف ـ گریف

۱۹۷۶

1.e4	**e5**
2.♘f3	**d6**
3.d4	**♘f6**

اندیشه این حرکت که هجوم بر پیاده مرکزی سفید را مدنظر دارد، از نیمزوویچ است.

4.♘c3

راه دیگر ادامه بازی چنین است:

4.d×e5 ♘×e4 5.♕d5 ♘c5
6.♗g5! ♗e7 7.e×d6 سپس 8.♘c3

وضعیت کمی به سود سفید است.

4. ...	**♘bd7**
5.♗c4	**♗e7**

حرکت 5...c6 غلط است زیرا:

6.d×e5! ♘×e5 (6...d×e5 7.♘g5)
7.♘×e5 d×e5 8.♗×f7+ الخ

6.0-0	**0-0**

7.♕e2

بعد از 7.♖e1 بازی می‌تواند به طریق زیر تعقیب شود:

7.♖e1 c6 8.a4! ♕c7 9.h3 h6 10.d×e5 d×e5 11.♘h4 ♘c5! 12.♘f5 ♗e6

دو طرف وضع برابر دارند.

7. ... c6

این حرکت از 7...e×d4 قویتر است. در حالت اخیر پس از 8.♘×d4 اگر سیاه 8.♖e8? بازی کند، می‌بازد. از این قرار:

9.♗×f7+ ♔×f7 10.♘e6! ♔×e6 11.♕c4+ d5 12.e×d5+ ♔f7 (12. ... ♔d6 13. ♘b5+ ♔e5 14.♖e1+ ♔f5 15.♕d3+ و مات در دو حرکت بعد) 13.d6+ و سپس 14.d×c7

8.a4 ♕c7

9.h3

اجرای حرکت ♗e3 را تدارک می‌بینند.

9. ... e×d4

طرح سیاه آن است که قبل از اجرای حرکت آزادکننده d5، سوارهای خود را فعال سازد و به مقابله با سوارهای حریف بفرستد. اما بهتر بود کار معاوضه پیاده‌ها را که به‌موقع انجام نداده است به سفید واگذار می‌کرد.

10.♘×d4 ♖e8

11.♗f4 ♘e5

12.♗b3 ♘fd7

13.♖ad1 ♗f8

پشتیبانی از اسب e5 را افزایش می‌دهد تا اسب دیگر آزادی عمل پیدا کند.

14.♗c1 ♘c5

15.♗a2 d5

سرانجام سیاه موفق می‌شود، پیاده وزیر را پیش براند. اما تصمیم حریف در برابر این حرکت سیاه از قبل گرفته شده است.

16.f4

روشن است که حرکت 16.e× d5 به علت پاسخ 16...♘g4 غلط است.

16. ... ♘ed7

17.e5 ♘b6

18.a5 ♘d7

19.♕h5

قصد سفید یورش به قلعه شاه حریف است و در این راه از پیاده a5 چشم می‌پوشد.

19. ... ♘e6

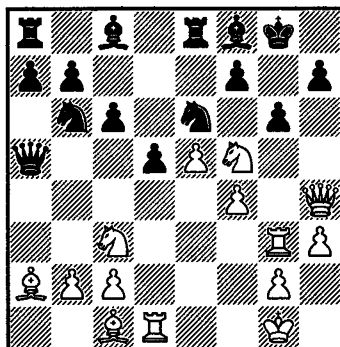
20.♘f5 ♕×a5

21.♖f3 ♘b6

منظور سیاه براه انداختن یک حمله متقابل در جناح وزیر، به امید کاستن از فشار سفید در جناح شاه است.

22.♖g3 g6

23.♕h4



۴۵

23. ... ♘a4?

این یک اشتباه مهلک است. هدف سیاه، ساده کردن وضع است. اما موفق نمی‌شود. لازم بود کار گسترش قوا با 23...♗d7 و بعد 24...♖ad8 دنبال می‌شد

24.♖×d5!!

یک قربانی مؤثر رخ که پذیرفتن آن مات را به دنبال دارد:

24. ...c×d5? 25.♘×d5 ♗g7 26.♘f6+ ♗×f6 27.♕×f6 ♕c7 28.♗×e6

و مات در حرکت بعد.

24. ... ♕b6+
25.♗e3 ♕b4

از آمدن اسب سفید به خانه e4 به قصد ♘f6+ جلوگیری می‌کند.

26.♖b5! ♘×c3

اگر سیاه 26...c×b5 بازی کند، جواب سفید 27.♘d5 خواهد بود.

27.♖×b4 ♘e2+
28.♔h2 ♘×g3
29.♕×g3 ♗×b4

آتش درگیری فرو نشسته است. اما سفید همچنان ابتکار عمل را در دست دارد.

30.♘h6+ ♔h8
31.f5! ♘d8
32.f×g6 f×g6
33.♕f4 ♗f8
34.♘f7+ ♘×f7
35.♕×f7 ♗e6

از دست دادن سوار اجباری است.

36.♗×e6 ♗g7
37.♗d4 ♖ad8
38.♗c3 b5
99.♗d7 ♖f8
40.♕e7

سیاه از ادامه بازی صرفنظر می‌کند. به عنوان مثال:

40. ...♔g8 41.e6 ♗×c3 42.b×c3 a5 43.♕×d8

و متعاقب آن 44.e7 و سفید می‌برد.

دفاع پطروف

در این شروع بازی که از نقطه‌نظر تئوری کاملاً منطقی است، روش «حمله متقابل» به شکل ساده‌ای مشاهده می‌شود.

اندیشه استراتژیک این گشایش، توسط شطرنج‌بازان روس، پطروف و یانیش در قرن نوزدهم میلادی بررسی شده است.

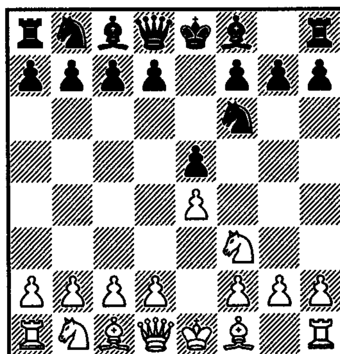
سیاه به سرعت، اما به بهای بعضی ناامنی‌ها در وضعیت، قوای خود را گسترش می‌دهد و تمایل خود را به کسب ابتکار عمل نمایان می‌سازد.

در وضعهای قرینه‌ای که در این گشایش پدید می‌آید، سفید به‌خاطر همان یک حرکتی که پیش است، برتری بادوامی دارد. اما سیاه به کمک عملیات متقابل به ایجاد وضع برابر موفق می‌شود.

دفاع پطروف راه مناسبی برای دوری جستن

از ورود به انواع گشایشهایی است که سفید می‌تواند بعد از e4 انتخاب کند. این گشایش برای نخستین بار در سال ۱۹۶۹ به توسط پطروسیان در مسابقات قهرمانی جهان بازی شده است و در سالهای بعد نیز بعضی از استادان بزرگ شطرنج، آن را در مسابقات بین‌المللی بکار برده‌اند.

1.e4	**e5**
2.♘f3	**♞f6**



۴۶

صرفنظر از انتخاب راههایی که به سایر گشایشها کشیده می‌شود (مثل 3.♘c3 ♞c6 یا 3.♘c3 ♝b4) اگر سفید می‌خواهد جستجوگر یک برتری اطمینان‌بخش باشد، فقط دو امکان را در اختیار دارد: یکی 3.♘×e5 و دیگری 3.d4

اینک به شرح این دفاع می‌پردازیم:

راه اول

3.♘×e5	**d6**

بهترین حرکت سیاه همین است. حال آنکه 3...♞×e4 دست‌کم به از دست دادن یک پیاده می‌انجامد:

3. ...♞×e4 4.♕e2 ♛e7 5.♕×e4 d6 6.d4

و اگر سیاه برای ندادن پیاده بکوشد، آن وقت:

6. ...f6 7.♘c3

(این حرکت که اُیوه ابداع کرده، از حرکت 7f4 قویتر است.)

7. ...d×e5 8.♘d5! ♛d6 9.d×e5 f×e5 10.♗f4 ♞d7 11.o-o-o ♝e7 12.♗c4! e×f4 13.♖he1! الخ

4.♘f3	**♞×e4**
5.d4	

لاسکر به جای حرکت بالا ادامه 5.♕e2 را معمول کرده است. و این راه بعداً تحت عنوان روش اختصار آورده می‌شود.

حرکت متن که جسورانه‌تر است از ورود به روش اختصار که غالباً به نتیجه مساوی می‌انجامد، خودداری می‌کند.

5. ...	**d5**

سیاه می‌کوشد اسب خود را در خانه مرکزی نگاه دارد:

6.♗d3	**♝d6?**
7.0-0	**0-0**
8.c4	

سفید می‌کوشد پیاده حامی ♞e4 را از میان بردارد.

8. ...	**♝g4**

این حرکت که به مارشال تعلق دارد با قربانی پیاده همراه است. اگر سیاه 8...c6 بازی می‌کرد

ادامه آن چنین می‌بود:

8. ...c6 (8...♗e6 9.♘c3) 9.♖e1 ♘f6 10.♗g5

وضع سفید بهتر است.

9.c×d5 f5

10.h3

حرکت 10.♖e1 خطای محض است:

10.♖e1 ♗×h2+! 11.♔×h2 ♘×f2 12.♕e2 ♘×d3 13.♕×d3 ♗×f3

چنان که مشاهده می‌شود، سیاه به برتری بارزی رسیده است اگر سفید 14.♕×f3 بازی کند، سیاه پس از ♕h4+ رخ e1 را خواهد گرفت.

10. ... ♗h5

11.♘c3

سفید همواره اندیشه خلاص شدن از ♘e4 را دنبال می‌کند.

11. ... ♘d7

سیاه برای گشوده شدن ستون f یک پیاده دیگر قربانی می‌دهد.

12.♘×e4 f×e4

13.♗×e4 ♘f6

14.♗f5!

سفید به طور غیرمستقیم از پیاده d5 دفاع می‌کند. چون می‌تواند حرکت 14...♘×d5 حریف را با 15...♗e6+ پاسخ بدهد.

14. ... ♔h8

15.g4! ♘×d5

سیاه یک پیاده را پس می‌گیرد.

16.♗e6 ♗f7

دو سوار زیر ضربه بود.

17.♘g5 ♗×e6

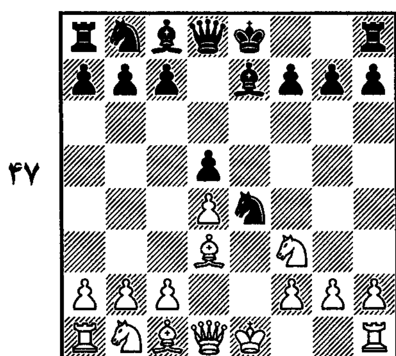
18.♘×e6 ♕h4

19.♕b3!

سفید به برتری قاطعی رسیده است.

سیاه قربانی پیاده داده اما به نتیجه مطلوب نرسیده است. حالا راه بالا را از حرکت ششم سیاه از سر می‌گیریم:

6. ... ♗e7!



۴۷

7.o-o

حرکت 7.c4 نابهنگام است. مثال:

7.c4 ♗b4+! 8.♘d2 o-o! 9.o-o ♗×d2 10.♗×d2 ♗g4 11.♗f4 ♘c6 12.♖e1 ♘×d4 13.♗×e4 d×e4 14.♕×d4 e×f3=

7. ... ♘c6!

این حرکت، گشایش انتخابی سیاه را دوباره اعتبار بخشیده است. ادامه آن را یانیش بررسی کرده است.

I

8.c4 ♘b4

9.♗e2 ♗e6
10.♘c3 o-o
11.♗e3

11.c×d5 ♘×c3 12.b×c3 ♘×d5 13.♕c2 c5 14.c4 ♘b4=

لیوبویویچ ـ سیراوان ۱۹۸۶

11. ... f5

11. ...♗f6 12.♘×e4 d×e4 13.♘e1 c6 14.♕b3 ♕e7 15.a3 ♘a6 16.♘c2

سفید کمی بهتر است.

لیوبویویچ ـ کارپوف ۱۹۸۶

12.a3 ♘×c3
13.b×c3 ♘c6
14.♕a4 f4
15.♗c1 ♔h8
16.♖b1 ♖b8
17.♖e1

سفید اندکی بهتر است.

II

8.♖e1 ♗g4!

8. ...♗f5 9.c4 o-o 10.♘c3 ♘×c3 11.b×c3

سفید بهتر است.

9.c4 ♘f6!
10.c×d5 ♗×f3
11.♕×f3 ♕×d5
12.♕g3

12.♕×d5 ♘×d5 13.♗e4 o-o-o 14.♘c3 ♗b4=

لیوبویویچ ـ تال ۱۹۸۴

12. ... ♕×d4
13.♘c3 o-o
14.♘b5 ♕g4

این راه بازی در سال ۱۹۸۴ بین ساکس و یوسوپف در شهر تسالونیک یونان انجام شده است و طرفین وضع یکسان دارند.

روش اختصار

1.e4e5 2.♘f3 ♘f6 ♘×e5 d6 4.♘f3 ♘×e4

5.♕e2

حرکت 5.♕e2 برای سفید برتری ایجاد نمی‌کند. هرچند لاسکر و کاپابلانکا از این راه موفقیت‌هایی بدست آورده‌اند، اما نباید چنین پنداشت که موفقیت آنان دفاع پطروف را رد می‌کند. دلیل موفقیت این دو قهرمان سابق جهان آن بوده است که در ادامه بازی نسبت به حریف خود توانایی بیشتری نشان داده‌اند. به هرحال سیاه قادر است با اجرای یک بازی صحیح همه‌گونه شانس تساوی را در اختیار بگیرد.

5. ... **♕e7**

6.d3

6.♘c3 ♘×c3 7.d×c3 ♗g4 8.♗e3 الخ

6. ... **♘f6**

7.♗g5

لاسکر و کاپابلانکا آغاز بازی بالا را این‌طور رشد و تغییر داده‌اند:

7. ... **♕×e2**

این ساده‌ترین حرکت است.

7. ...♗e6 8.♘c3 h6 9.♗h4 ♘bd7 10.o-o-o o-o-o 11.d4 d5! 12.♕d2= (12.♘e5 ♘×e5! 13.d×e5 ♕b4! 14.g3g5

وضع سیاه بهتر است.

8.♗×e2 **♗e7**

9.♘c3 **♗d7**

از اجــرای حــرکت 10.♘b5 جـلوگیری می‌کند

9. ...c6! 10.o-o-o ♘a6 11.♖he1 ♘c7 12.♗f1 ♘e6 13.♗d2 ♗d7=

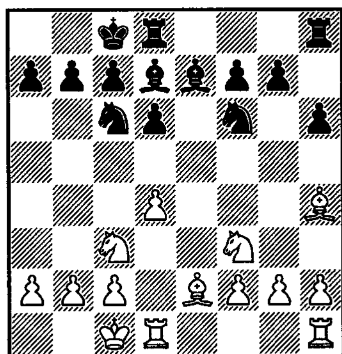
اسپاسکی - پطروسیان مسابقه قهرمانی جهان ۱۹۶۹

10.o-o-o **♘c6**

11.d4 **h6**

12.♗h4 **o-o-o**

۴۸



در وضع بالا نمی‌توان از نوعی برتری سفید صحبت کرد. مثال:

13.♗c4 (13.♖he1 ♖de8 14.♗c4 ♘d8!) 13. ...♖hf8 14.♖he1 ♖de8 الخ

راه دوم

1.e4e5 2.♘f3♘f6

3.d4

ایـن راه بـازی به روش اشـتاینیتز معروف است. سفید به جای رفت و آمد اسب، بلافاصله به مرکز می‌تازد. اما این راه فقط نتیجه تساوی به بار می‌آورد. جا دارد خاطرنشان شود که در برابر حـرکت 3...♗c4 دوراندیشانه‌تر آن است که سیاه 3...♘c6 بازی کند و به شروع بازی «دفاع دو اسب» وارد شـــود و از اجــرای حــرکت 3...♘×e4 که موجب پیچیدگی وضع مـی‌شود خودداری نماید.

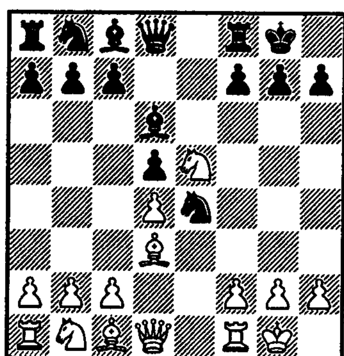
3. ... **♘×e4**

4.♗d3

4.d×e5d5 5.♘bd2 ♘×d2
6.♗×d2 ♗e7 7.♗f4 c5
8.c3 ♘c6 9.♗d3 ♗e6=

شورت ـ سیراوان ۱۹۸۶

4. ...	d5
5.♘×e5	♗d6
6.0-0	0-0


۴۹

7.c4

سفید به پیاده حامی اسب یورش می‌برد.

7. ...	♘c6!

از ادامه قدیمی 7...c6 قویتر است.

1)	8.c×d5	♘×d4
	9.♗×e4	♗×e5
	10.f4	

10.♗×h7+? ♔×h7 11.♕h5+ ♔g8 12.♕×e5 ♘c2

سیاه تفاوت می‌گیرد.

10. ...	♗f6
11.♘c3	♗f5

تساوی وضع برقرار است.

2)	8.f4	♗×e5
	9.f×e5	♘×d4

در این حال و همچنین در حالت 9...f5 وضع دو طرف یکسان است.

آلخین ـ الکساندر هاستینگ ۱۹۳۴

3)	8.♘×c6!?	b×c6
	9.c5	♗e7
	10.♘d2	♗f6!

سیاه متقابلاً بازی رضایت‌بخشی دارد.

10. ...♗f5 11.♘f3 ♗g4=

دفاع پطروف

سالوف ـ شورت

سال ۱۹۸۹

1.e4	e5
2.♘f3	♘f6
3.♘×e5	d6
4.♘f3	♘×e4
5.d4	d5
6.♗d3	♗d6
7.0-0	0-0
8.c4	c6
9.♘c3	♘×c3
10.b×c3	♗g4
11.c×d5	c×d5
12.♖b1	b6

راه دیگر ادامه بازی چنین است:

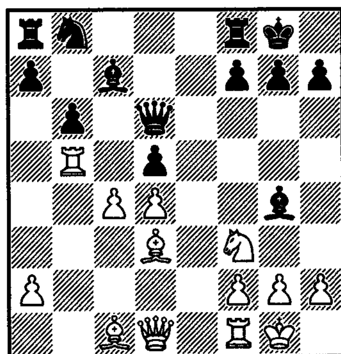
12. ...♘d7 13.h3 (13.♖×b7 ♘b6 الخ) 13. ...♗h5 14.♖b5 ♘b6 15.c4 ♗×f3 16.♕×f3 d×c4 17.♗c2! ♖b8!?

سیاه وضعیت قابل قبولی دارد.

13.♖b5! ♗c7

13. ...a6 14.♖×d5 ♗×h2+ 15.♘×h2! ♗×d1 16.♖×d8 ♖×d8 17.♖×d1 سفید می‌برد.

14.c4 ♕d6



۵۰

سیاه با انتخاب ادامه زیر راه به جایی نمی‌برد.

14. ...d×c4 15.♗e4 a6 16.♖g5 ♗×f3 17.♕×f3 ♖a7 18.♗×h7+! ♔×h7 19.♕h3+ ♔g8 20.♖h5 f6 21.♗a3

سفید پیروز می‌شود. چون در این حال سیاه اگر 21...♗d6 بازی کند، جواب سفید 22.♖e1 خواهد بود و اگر 21...♘d7 را اجرا کند، آن وقت به دنبال ادامه پایین:

22.♖h8+ ♔f7 23.♕h5+ ♔e6 24.d5+

شاه سیاه مات می‌شود.

15.♖e1!

سفید تا اینجا سه حرکت شایان تحسین انجام داده است. نتیجه این حرکات آشکار می‌سازد که در طرح سیاه ایرادی وجود دارد. برخلاف محاسبات سیاه، شاه سفید در وضعیتی که آسیب‌پذیر باشد قرار نخواهد گرفت.

15. ... ♗×f3
16.♕×f3 ♕×h2+
17.♔f1 ♘c6
18.♖×d5

وضع بازی را ارزیابی می‌کنیم. سفید بر مرکز نظارت دارد. دارای دو فیل است، که قلعه شاه حریف را نشانه گرفته‌اند. از جانب وزیر سیاه هیچ‌گونه خطر جدی متوجه شاه سفید نیست. زیرا هیچ یک از سوارهای سیاه توانایی حمایت از وزیر را ندارند. بنابراین سفید، دارای برتری مشخص است.

18. ... ♖ae8
19.♗e3!

بهترین حرکت همین است. برعکس حرکت 19.♖h5? خطای محض است. از این قرار:

19. ...♖×e1+ 20.♔×e1 ♕g1+ 21.♔d2 g6

و اکنون برتری با سیاه است. حالا اگر سفید 22.♕×c6 بازی کند، پاسخ سیاه 22...♗f4+ خواهد بود.

19. ... g6
20.a3

از حرکت 20...♘b4 جلوگیری می‌کند.

20. ...	**♕h1+**
21.♔e2	**♕h4**
22.g4!	

اثر کیش نابجای وزیر سیاه، فقط اتلاف یک «زمان» است که سفید به طرز قابل ملاحظه از آن بهره‌برداری می‌کند و هجوم قاطعی را بر مواضع حریف به راه می‌اندازد.

22. ...	**f5**
23.♖d7	**f4**

23. ...f×g4 24.♕×c6 ♕×f2+ 25.♔d1 ♖×e3 26.♕d5+ ♔h8 27.♖×h7!! ♔×h7 28.♕h5+

مات در دو حرکت بعد برقرار می‌شود.

24.♖h1	**♕f6**

اگر وزیر سیاه به خانه g5 عقب‌نشینی کند، ادامه بازی به طریق زیر خواهد بود:

24. ...♕g5 25.♖1×h7 ♘×d4+ 26.♔d1

و سفید می‌برد.

25.♕d5+	**♖e6**

25. ...♕e6 26.♖1×h7 الخ

26.g5!	**♘×d4+**
17.♔d1	

سیاه شکست خود را می‌پذیرد.

دفاع پطروف

بوریس کوگان ـ کامران شیرازی

بازی زیر جایزه نخست بازیهای درخشان مسابقه شطرنج قهرمانی ایالات متحده آمریکا را در سال ۱۹۸۶ نصیب کامران شیرازی (جوان بااستعداد ایرانی) ساخته که با مهره‌های سفید در مقابل بوریس کوگان قهرمان آمریکا به پیروزی رسیده است.

1.e4	**e5**
2.♘f3	**♘f6**
3.d4	**♘×e4**
4.♗d3	**d5**
5.♘×e5	**♘d7**
6.♘×d7	**♗×d7**

زمانی برداشت آن بود که حرکت 5..♘d7 ضعیف است. زیرا بعد از جواب 6.♕e2 وضع به سود سفید خواهد شد. اما در سال ۱۹۸۰ در بازی میان کارپوت و هورت که در شهر آمستردام هلند انجام شد، پس از حرکت 6.♕e2 بازی این‌چنین ادامه پیدا کرد:

6. ...♕e7 7.♗×e4 d×e4 8♗f4 ♘×e5 9.♗×e5 ♗f5 10.♘c3 o-o-o

نتیجه برای سیاه کاملاً مناسب است.

7. o-o	**♕f6!?**
8.♘c3	**♕×d4**
9.♕h5!?	

حرکت 7...♕f6 سیاه که پاسخهای سفید را محدود می‌سازد، ممکن است نسبت به بازی 7...♕h4 بهتر باشد. به شرط آنکه پس از 8.♘c3 این‌طور تعقیب شود:

8. ...♘×c3 9.b×c3 o-o-o

اما بازی ماجراجویانه 8...♕×d4 سیاه،

این امکان را به سفید می‌دهد که یک پیاده فدا سازد و حرکت 9.♕h5 را انجام دهد.

9. ... ♘f6

سیاه هنوز این فرصت را داشت که از سر احتیاط 9...o-o-o بازی کند و پس از آن در برابر حرکت 10.♗e3 حریف با 10...♘f6 پاسخ مناسب بدهد و در قبال بازی 10.♕×d5 به طریق زیر جواب بگوید:

10. ...♕×d5 11.♘×d5 ♘c5

اما او به طرزی مخاطره‌آمیز می‌کوشد پیاده‌ی به غنیمت گرفته‌شده را حفظ کند.

10.♖e1+ ♗e7

11.♕g5 ♕g4?

این حرکت غلط است و به جای آن لازم بود، حرکت 11...♗e6! انجام پذیرد که ادامه آن می‌توانست به شرح زیر باشد:

12.♘b5 ♕b6 13.♕×g7 ♖g8 14.♕h6 a6 15.♘c3 o-o-o

در آن حال وضعی پیچیده با امکانات متقابل، پیش روی طرفین بازی قرار می‌گرفت.

سیاه با اجرای حرکت نادرست 11...♕g4? ظاهراً یک پایان بازی بی‌خطر را ـ در پی معاوضه وزیرها ـ جستجو می‌کند. ضمن آنکه متوجه دام زیر نیز می‌باشد:

12.♕e5 o-o-o 13.♕×e7? ♖e8 الخ

اما او از ضربت درهم شکننده آینده حریف غافل مانده و یا آن را دست‌کم گرفته است.

12.♖×e7+! ♔×e7

13.♘×d5+ ♔f8

14.♘×f6 g×f6

سیاه اگر 14...♕×g5 بازی کند، بعد از 15.♘×d7+ یک سوار از دست می‌دهد.

15.♕×f6 ♖g8

16.♗h6+ ♔e8

17.♖e1+ ♗e6

18.g3 ♔d7

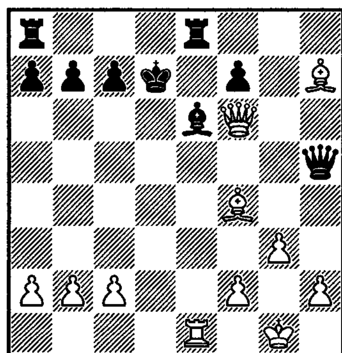
پس از حرکت 18.g3 سیاه نمی‌توانست با بازی 18...♖ad8 به دفاع برخیزد. زیرا متعاقب:

19.♗f5 ♖d1 20.♗×g4 ♖×e1+ 21.♔g2 ♖×g4 22.♗g5 ♔d7 23.♕d8+ ♔c6 24.♗f4

او قادر به پایداری نبود.

19.♗×h7 ♖ge8

20.♗f4 ♕h5



۵۱

بر اثر حرکت 19.♗×h7 سیاه یک پیاده داده است اما کار به همین جا خاتمه نمی‌یابد. حالا بعد از 20.♗f4 هجوم سفید بی‌وقفه ادامه پیدا می‌کند.

21.♕c3! ♖e7

سیاه اگر 21...c6 بازی کند با جواب قاطع 22.♕b4 مواجه می‌شود که با تهدید دوجانبه 23.♕d6+ و 23.♕×b7+ همراه است و اگر حرکت 21...♖ac8 را انجام دهد با بازی 22.♗e4 سفید روبرو می‌شود و به هرحال برای محافظت از شاه سیاهِ بی‌پناه و مانده در وسط میدان کارزار دفاع کارسازی به اختیار ندارد.

22.♗e4 c6

23.♗f3! ♕h3

جواب به حرکت 23.♗f3 سفید با استفاده از بازی 23...♕b5 میسر نیست. زیر با ادامه زیر:

24.♖d1+ ♗d5 25.a4! ♕×a4 26.♗×d5 c×d5 27.♖×d5+

مات در حرکت بعد تحمیل می‌شود.

24.♕c5 Tc8

25.♗g5! f6

25. ... ♖e8? 26.♖d1+ ♗d5 27.♗×d5 c×d5 28.♕×d5+ ♔c7 29.♕d6#

26.♕d4+ ♔e8

27.♕×f6 ♖8c7

28.♖×e6! ♕×e6

اگر سیاه 28...♖×e6 بازی کند، ادامه آن به قرار زیر خواهد بود:

29.♗h5+ ♕×h5 (29...♔d7 30.♕d8#) 30.♕×e6+ ♔f8 31.♗h6+ ♖g7 32.♕f6+

سفید می‌برد.

29.♗h5+ ♔d7

30.♗g4!

سیاه ادامه بازی را رها می‌سازد.

گامبی‌ها

گامبی‌ها که به منظور امکان هجوم بر مواضع حریف بازی می‌شوند، طبعاً با قربانی یک یا چند پیاده (و در موارد استثنایی یک سوار) همراه هستند. به تدریج، این نکته مسلم شده است که گامبی‌ها عموماً بعد از 1.e4e5 اجرا می‌شوند. گامبی‌ها دارای سه وجه مشترک هستند:

۱) حمله‌ی هدایت‌شده بر آسیب‌پذیرترین پیاده سیاه یعنی خانه f7

۲) اگر سیاه بخواهد، نیروی بدست آمده را حفظ کند، باید تأخیر در کار گسترش قوای خود را متحمل شود.

۳) بهترین روش مقابله با یک گامبی، پذیرفتن قربانی و سپس متمرکز ساختن ذهن بر روی تسریع در امر گسترش قوا و توجه به لزوم پس دادن به موقع نیروی بدست آمده است. از آن طرف، سیاه مخصوصاً باید جستجوگر اجرای هر چه زودتر حرکت d5... باشد.

جبرانی که سفید، در بهترین حالات برای پیاده قربانی شده دارد، تسلط بر مرکز و در بعضی موارد، گسترش خیلی سریع و یا بسیار مؤثر سوارهاست.

بیرون از این ایده‌های اساسی، دلایل استراتژیک چیز بیشتری به ما نمی‌آموزند. آنچه که باقی می‌ماند مسائل تاکتیکی و کاربرد تدریجی آنهاست. هرچند هر گامبی، چه در حمله و چه در دفاع، ایده‌های خاص خود را دارد.

در عمل سودمند است که سفید از خود سؤال کند، آیا حمله‌ای که به آن مبادرت کرده است می‌تواند به قدر کافی موجب برتری او در ازای نیروی از دست رفته باشد؟

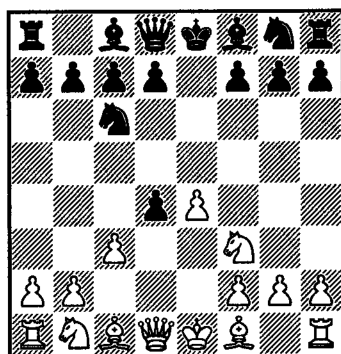
در پایان این مبحث لازم است خاطرنشان شود که اگر امروزه گامبی‌ها در مسابقات مهم دیده نمی‌شوند، بیشتر به دلیل آن است که بعد از دوران آندرسن و مورفی، تکنیک تدافعی سیاه، به طور چشمگیری بهبود یافته است.

گامبی اسکاتلندی

1.e4 e5
2.♘f3 ♘c6
3.d4 e×d4
4.c3

این بازی سفید، گامبی اسکاتلندی نامیده می‌شود.

۵۲



اگر سفید به جای 4.c3 حرکت 4.♗c4 را بازی کند، سیاه می‌تواند با 4...♘f6 جواب بدهد و شروع بازی به راه دفاع دو اسب در می‌آید.

برای سفید این راه بازی کمی نویدبخش است. هرچند که سیاه می‌تواند واهمه‌ای نداشته باشد.

پذیرفتن گامبی

4. ... d×c3
1) 5.♘×c3 ♗b4
6.♗c4 d6

6. ...♘f6 7.e5 d5 8.e×f6 d×c4 9.♕×d8+

وضع سفید بهتر است.

7.o-o

7.♕b3 ♗×c3+ 8.b×c3 ♕d7 9.♕c2 ♘f6 10.o-o o-o

سفید برای پیاده قربانی جبرانی کافی ندارد.

7. ... ♗×c3
8.b×c3 ♗e6
9.♗×e6 f×e6
10.♕b3 ♕d7
11.♕×b7 ♖b8
12.♕a6 ♘ge7

وضع طرفین برابر است.

2) 5.♗c4 c×b2
6.♗×b2 ♗b4+
7.♘c3 ♘f6
8.♕c2 d6
9.o-o-o o-o

10.e5 ♘g4
11.♘d5

با شانسهای حمله برای سفید.

نپذیرفتن گامبی

4. ... d5!

بازی 4...d6 هم حرکت دفاعی اطمینان‌بخشی است.

5.e×d5 ♕×d5
6.c×d4 ♗b4+
7.♘c3 ♗g4
8.♗e2 ♗×f3
9.♗×f3 ♕c4
10.♗×c6+

10.♕b3 ♕×b3 11.a×b3 ♘ge7 o-o=

10. ... b×c6
11.♕e2+ ♕×e2
12.♔×e2 o-o-o

طرفین وضعیت برابر دارند.

گامبی دانمارکی

1.e4e5 2.d4 e×d4 3.c3

این شروع بازی از آن جهت گامبی دانمارکی نامیده شده است که در قرن نوزدهم به توسط عده‌ای از شطرنج‌بازان دانمارکی از جمله یک نفر قاضی موسوم به بلاکن اشتاینر مورد بررسی قرار گرفته است.

پذیرفتن گامبی

3. ... d×c3

3. ...d3 4.♗×d3 ♗c5 6.♘f3 d6 6.♕c2 ♘c6

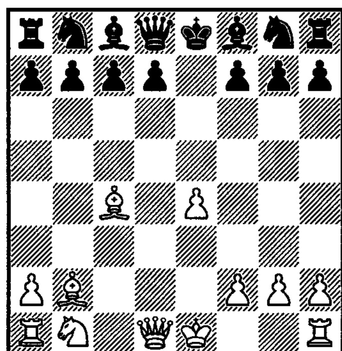
بازی سیاه قابل قبول است.

1) 4.♗c4

این حرکت سفید، چنان که خواهیم دید، امتیاز را به سیاه واگذار می‌کند. بازی بهتر سفید 4.♘×c3 است که در پایین خواهد آمد.

4. ... c×b2
5.♗×b2

سیاه از راه زیر، ساده شدن بازی را ـ در وضعی که مطلوب اوست ـ به حریف تحمیل می‌کند.



۵۳

5. ... d5!
6.♗×d5

اگر سفید e×d5 بازی کند، قطر مهم a2-g8 بسته می‌شود و سیاه می‌تواند بدون دردسر، سوارهای خود را وارد بازی کند.

6. ... ♘f6!

قصد سیاه معاوضه این اسب با ♘d5 است.

7.♗×f7+

وزیر سیاه را می‌گیرد. اما شادی او دیری نمی‌پاید.

7. ... ♔×f7

8.♕×d8 ♗b4+

این حرکت همچون آب سرد، هیجان حریف را فرو می‌نشاند.

9.♕d2

در غیر این صورت، سفید یک سوار از دست می‌دهد.

9. ... ♗×d2+

10.♘×d2 c5!

11.♘gf3 ♖d8

سیاه به وضوح برتری دارد. در این وضعیت فزونی پیاده‌ها در جناح وزیر از تفوق پیاده‌ها در جناح شاه مهمتر است و در پایان بازی، پیاده‌ها می‌توانند به سرعت پیشروی را آغاز کنند.

2) 4.♘×c3

در این راه بازی که سفید فقط یک پیاده را قربانی می‌کند و همچنین در حالتی که سیاه پیاده دوم حریف را نگیرد، باید کاملاً مراقب باشد که حصار قلعه شاهش ویران نشود.

4. ... d6

5.♗c4 ♘c6

6.♘f3 ♗e6

7.♗×e6 f×e6

8.♕b3 ♕c8

9.♘g5 ♘d8

10.e5 h6

11.♘f3 ♘e7

12.o-o

به عقیده لاسکر، شانس دو طرف برابر است.

نپذیرفتن گامبی

3. ... d5!

این همان حرکت خوبی است که سیاه باید انجام دهد.

4.e×d5

در واقع این حرکت سفید، اجباری است.

1) 4. ... ♕×d5

5.c×d4 ♘c6

6.♘f3 ♗g4

ضمن گسترش یک سوار، به پیاده وزیر فشار وارد می‌سازد.

7.♘c3 ♗b4

8.♗e2

تساوی وضع برقرار است.

2) 4. ... ♘f6

5.♘f3

5.c×d4 ♗b4+ 6.♗d2 ♗×d2+ 7.♕×d2 o-o=

5. ... ♘×d5

6.♕×d4 ♘c6

7.♗b5 ♗e7

8.o-o o-o

9.♗×c6 b×c6

10.♖e1 ♗b7

11.♘a3 ♖e8
12.♘c4 c5
13.♕d1 ♖ab8

تفسیر این راه بازی از کرس است که در اینجا وضع دو هماورد را برابر می‌داند. ساختار پیاده‌های سفید از پیاده‌های سیاه بهتر است. اما قدرت تحرک سوارهای سیاه بیشتر است.

باید خاطرنشان شود که دغدغه خاطر سیاه در این راه بازی، سرعت بخشیدن به گسترش نیروهاست.

گامبی دانمارکی

سوپی‌کو - آلخین

۱۹۴۲

آلخین این بازی را در یک بازی همزمان با چشم‌بسته انجام داده است.

1.e4 e5
2.d4 e×d4
3.c3

این حرکت در مقایسه با 3.♕×d4 ♘c6 شانسهای بیشتری نصیب سفید می‌کند.

3. ... d×c3

سیاه با این حرکت یک پیاده می‌گیرد. اما در گسترش قوا عقب می‌افتد. یک ادامه خوب از این قرار است:

3. ...d5! 4.e×d5 ♘f6! 5.c×d4 ♗b4+ 6.♗d2 ♗×d2+ 7.♕×d2 o-o الخ

4.♘×c3!

آلخین در گامبی دانمارکی همیشه این حرکت را ترجیح می‌داد.

4. ... ♗b4

حرکت 4...d6 بهتر است.

5.♗c4 ♕e7
6.♘ge2

واضح است، سفید که در پی کسب «زمان» است خود را سرگرم دفاع از پیاده e4 نمی‌سازد.

6. ... ♘f6
7.o-o o-o
8.♗g5

یک آچمزی ناخوشایند، خانه d5 ضعیف است.

8. ... ♕e5

این حرکت سیاه بزودی رد می‌شود. حرکت 8....c6 بهتر بود.

9.♗×f6! ♕×f6
10.♘d5

یک حرکت طبیعی

10. ... ♕d6
11.e5 ♕c5
12.♖ac1 ♕a5
13.a3!

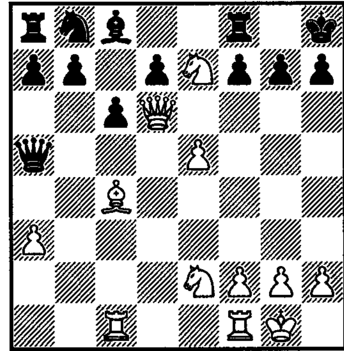
یک سوار می‌گیرد.

13. ... ♗×a3
14.b×a3

خوشبختانه سیاه بازی را واگذار نمی‌کند و ما را از ترکیب درخشان آخر این بازی محروم نمی‌سازد.

14. ... c6

15.♘e7+	♔h8
16.♕d6!	

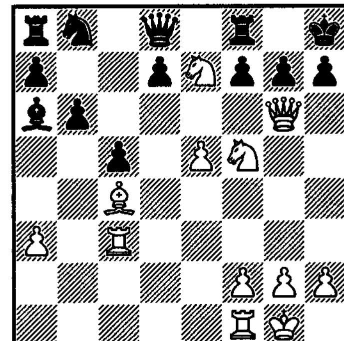

۵۴

یک اقدام نمونه‌وار برای ممانعت از گسترش قوای حریف، تهدید سفید +17.♘g6 و سپس +8.♕×f8 است.

16. ...	♕d8

رخ سیاه که پای‌بند دفاع از خانه f7 است نمی‌تواند پست خود را ترک کند.

17.♘d4	b6
18.♖c3!	c5
19.♘f5	♗a6
20.♕g6!!	


۵۵

سیاه تسلیم می‌شود. زیرا با دو تهدید و خشن زیر مواجه شده است:

1) 21.♕×g7#

2) 21.♕×h7+ ♔×h7 22.♖h3#

اگر 20...h×g6 آنوقت #21.♖h3 و اگر 20...f×g6 آنگاه:

21.♘×g6+ h×g6 22.♖h3#

این یکی از آخرین بازیهای آلخین بوده است.

گامبیِ اِوَنس

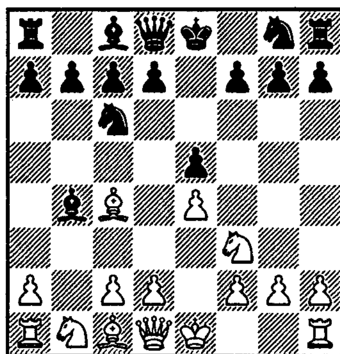
1.e4	e5
2.♘f3	♘c6
3.♗c4	♗c5
4.b4!?	

این گامبی که در سال ۱۸۲۴ توسط کاپیتان اونس(۱۸۷۲-۱۷۹۰) ابداع شده است، در اواسط قرن نوزدهم یکی ازگشایشهای اصلی به شمار می‌آمد و در جدی‌ترین مسابقات بکار می‌رفت. قهرمانان بزرگ آن قرن به ویژه مورفی، اشتاینیتز و چیگورین، غالباً این شروع را بازی می‌کردند. این گامبی هرچند امروزه از رواج افتاده است، ولی به عقیده کِرِس، هنوز هم می‌تواند مورد توجه و بررسی قرار بگیرد.

پذیرفتن گامبی

(شکل ۵۶)

4. ...	♗×b4



۵۶

سفید برای تسریع در بسیج نیروها و ایجاد خطوط باز یک پیاده را قربانی می‌دهد و غالباً سیاه را برای رفتن به قلعه و گسترش عادی قوا با مشکل مواجه می‌سازد.

نقشه صحیح سیاه آن است که پیاده را پس بدهد و بکوشد، بازی به مرحله پایان بازی برسد تا او بتواند از ساختار نامناسب پیاده‌های سفید بهره‌برداری کند. در گامبی اونس عوامل تاکتیکی نقش اصلی را بازی می‌کند.

در این راه بازی، علاوه بر ایده‌های معمولِ فشار بر f7 و در تنگنا قرار دادن وضعیت سیاه، دو ایده اضافی و جالب دیگر هم وجود دارد که یکی استقرار یک مرکز نیرومند و دیگری ممانعت از قلعه رفتن حریف با حرکت ♗a3 است.

5.c3 ♗a5!

حرکت 5...♗c5 جایز نیست. چون فیل را در معرض حمله d4 قرار می‌دهد و در مورد حرکت 5...♗e7 نیز بازی این‌طور دنبال می‌شود:

6.d4 ♘a5 7.♗e2 d5 8.d×e5 d×e4 9.♕a4+ c6 10.♕×e4 ♕d5 11.♕a4 ♗e6 12.♘b d2

برتری سفید اندک است.

6.d4 d6

6.o-o d6 7.d4 ♗b6

7.♕b3!

این حمله دوگانه بر پیاده f7، در این وضعیت قویترین حرکت است. ادامه پایین نتیجه شایان توجهی نمی‌دهد:

7.d×e5 d×e5 8.♕×d8+ ♘×d8 9.♘×e5 ♗e6 الخ

در مورد 7.♕a4، سیاه با 7...e×d4 جواب می‌دهد.

7. ... ♕d7!

از تهدید 8.d5 و سپس 9.♕a4+ جلوگیری می‌کند.

8.d×e5 ♗b6!

این بازی از ادامه 8...d×e5 به احتیاط نزدیکتر است زیرا پس از حرکت فوق، سفید قلعه می‌رود و سیاه را در برابر تهدید ♖d1 قرار می‌دهد.

9.e×d6

9.♗b5 ♘ge7 10.o-o ♕g4 11.e×d6 c×d6 12.♗a3 ♗e6=

9. ... ♘a5

سیاه در همه حال می‌کوشد بازی را ساده کند و به عبارت دیگر با استفاده از دوش آب سرد، از شدت گرمای این مبارزه تن به تن بکاهد.

10.♕b4 ♘×c4

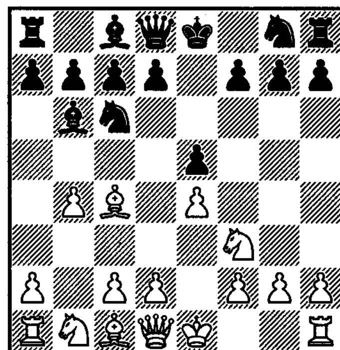
11.♕×c4 ♕×d6

وضع طرفین یکسان است.

سیاه پیاده را حفظ نکرده اما وضعیتش مطمئن است.

نپذیرفتن گامبی

4. ...	♗b6



۵۷

در وضعیت‌هایی که بعد از حرکت ...4♗b6 حاصل می‌شود ایده‌هایی که سفید در پی تحقق آنهاست همان است که در بازی ایتالیایی مطرح است.

5.a4

5.b5?! ♘a5 6.♘×e5? ♕f6

5. ...	a6
6.♗b2	

اگر سفید 6.♘c3 بازی کند سیاه می‌تواند از راه زیر تساوی را برقرار سازد:

6. ...♘f6 7.♘d5 ♘×d5 8.e×d5 ♘d4!

6. ...	d6
7.b5	a×b5
8.a×b5	♖×a1
9.♗×a1	♘d4
10.♘×d4	e×d4
11.c3	♘f6
12.o-o	o-o
13.d3	d5
14.e×d5	♘×d5

برتری سفید، حداقل است.

گامبی اونس

لویس - مورفی

1.e4	e5
2.♘f3	♘c6
3.♗c4	♗c5
4.b4	

این حرکت بنیادی گامبی اونس است.

4. ...	♗b6

این حرکت به احتیاط نزدیک است.

5.o-o	♕e7
6.a4	

با تهدید گرفتن فیل سیاه به روش زیر:

7.a5 ♗d4 8.c3

6. ...	♘×b4

سیاه باید 6...a6 بازی می‌کرد.

7.a5	♗c5
8.c3	♘c6
9.d4	e×d4
10.c×d4	

تسلط پیاده‌های سفید بر مرکز، کمبود پیاده را به خوبی جبران می‌کند.

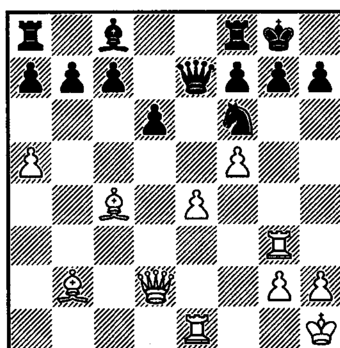
10. ... ♗b4
11.♘e5!

قصد سفید آن است که یک پیاده دیگر قربانی بدهد و خطوط بیشتری را باز کند.

11. ... ♘×e5
12.d×e5 ♕×e5
13.♕b3 ♕e7

13. ...♕×a1 14.♗b2

14.♗b2 ♘f6
15.♘c3 ♗×c3
16.♕×c3 0-0
17.♖ae1 ♘e8
18.f4 ♕c5+
19.♔h1 d6
20.f5 ♘f6
21.♖f3 ♕e5
22.♕d2 ♕e7
23.♖g3



۵۸

تهدید سفید چنین است:

24.♖×g7+ ♔×g7 25.♕g5+ ♔h8 26.♗×f6+

و سفید می‌برد.

23. ... ♘h5
24.f6! ♘×g3+
25.h×g3 g×f6
26.♕h6 ♕d7
27.♕×f6

سیاه از بازی دست می‌کشد.

گامبی شاه

این شروع بازی در طول یک قرن و حتی بیشتر، زیاد بازی می‌شد. در آن زمان، سفید قصد داشت به بهای قربانی یک پیاده و گاه یک سوار مرکز را متصرف شود، سوارهای خود را سریعاً گسترش دهد، خطوط بازی را برای هجوم به شاه رقیب بگشاید و آن را مات کند.

از سوی دیگر تجربه سیاه چنین تکلیف می‌کند که گامبی را بپذیرد و سپس به موقع پیاده را پس بدهد.

این گشایش که بازیهای زنده و سرگرم‌کننده به وجود می‌آورد، برای مدتی مدید، رواج و مقبولیت عامه داشته است.

نخستین بررسیهای این آغاز بازی از مؤلفین قرن شانزدهم است که عموماً مختصر و سطحی و به ویژه اهمیت آن اندک بوده است. هر بازیکن می‌توانست به قدرت تخیل و نیروی تاکتیک خود اعتماد کند. اما امروزه برای آنکه این‌گونه بازی را به خصوص با مهره‌های سیاه بازی کنیم، لازم است راههای زیادی را فرا بگیریم.

اینک به شرح شاخه‌های گوناگون این گامبی

مبادرت می‌شود که صرفاً جنبه استراتژیک این گشایش را روشن می‌سازد.

1.e4 e5
2.f4

سفید با این حرکت یک پیاده قربانی می‌دهد تا بر مرکز تسلط پیدا کند، گسترش بهتری داشته باشد و پس از قلعه رفتن و گشودن ستون f با رخ خود بر پیاده f7 فشار آورد.

عیب این گشایش، تضعیف قطر a7-g1 و مسئله امنیت شاه سفید است یک فیل سیاه که در خانه c5 جای بگیرد، گاهی قادر است، سفید را از قلعه رفتن باز دارد. در عین حال چون قطر e1-h4 هم باز است، سفید باید همیشه مراقب کیشی باشد که ممکن است توسط وزیر سیاه از خانه h4 داده شود.

سیاه می‌تواند بین پذیرفتن و نپذیرفتن گامبی یکی را انتخاب کند.

اول ـ سیاه گامبی را می‌پذیرد

2. ... e×f4

گامبی اسب شاه

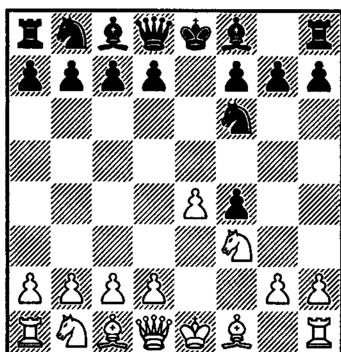
♘f3

سفید بدواً از حرکت ♛h4 سیاه جلوگیری می‌کند.

1) 3. ... ♘f6!
4.e5

ادامه زیر ثمری نمی‌دهد:

4.♘c3 d5 5.e×d5 (5.e5 ♘g4



۵۹

6.♘×d5 ♘×d5 6.♗e2 g5) ♕×d5 7.d4 ♗e7!

حالا گرفتن پیاده f4 اشتباه است، چون بعد از ♕e4+ فیل سفید از دست می‌رود.

4. ... ♘h5

این اسب از پیاده f4 حمایت می‌کند و در صورت لزوم با g6 حمایت می‌شود.

5.♕e2

بعد از ادامه زیر چیزی عاید سفید نمی‌شود:

5.d4 d5 6.♗d3 ♘c6 7.o-o g6

حرکت متن از کِرِس است که آن را در برابر آلخین در سال ۱۹۴۲ در سالزبورک بازی کرده است.

5. ... ♗e7
6.d4 0-0
7.g4!

سفید یک پیاده کمتر از حریف دارد و باید بازی را پیچیده کند.

7. ... f×g3«e.p.»
8.♘c3

کرس به جای این حرکت که در بازی با

آلخین اجرا کرده است چنین توصیه می‌کند:

8.♕g2!d6 9.h×g3 ♗g4 10.♘h2

که نتیجه آن پیدایش وضع پیچیده‌ای خواهد بود.

8. ...	d5
9. ♗d2	

سفید از حرکت پنجم رفتن به قلعه بزرگ را در نظر گرفته است.

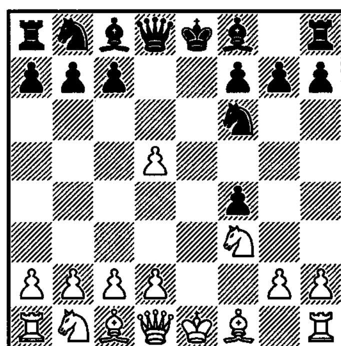
9. ...	♘c6
10.o-o-o	

سفید در کمال سرعت به گسترش می‌پردازد. اما از حریف یک پیاده عقب است و قضاوت درباره برتری یکی بر دیگری آسان نیست.

10. ...	♗g4
11.♗e3	f6

وضع در کمال پیچیدگی است. سرانجام سیاه پس از نبردی هیجان‌انگیز بازی را برده است.

2) 3. ...	d5
4.e×d5	♘f6



۶۰

5.c4	c6

سیاه می‌خواهد هرچه زودتر پیاده d5 را از میان بردارد.

6.d4!

6.d×c6♘×c6 7.d4♗g4

سیاه امکانات زیادی دارد.

6. ...	♗b4+

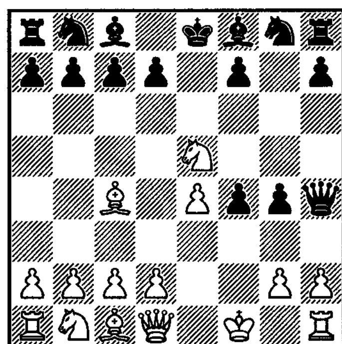
6. ...c×d5 7.c5 ♘c6 8.♗×f4 ♗e7 9.♘c3 o-o=

7.♘c3	c×d5
8.♗×f4	o-o
9.♗d3	♖e8+
10.♗e5	♘c6
11.o-o	♘×e5
12.♘×e5	d×c4
13.♗×c4	♗e6

شانس طرفین، تقریباً برابر است.

3) 3. ...	g5
4.♗c4	g4
5.♘e5	♕h4+
6.♔f1	

هرچند این راه بازی در درجه پایین اهمیت قرار دارد، با این وصف، اشتاینیتز چندین بار در مسابقه با آندرسن و زوکرتورت آن را بکار برده است.



۶۱

6. ...	**♘c6**
7. ♘×f7	

یک حرکت جالب ولی مشکوک +7.♗×f7 است.

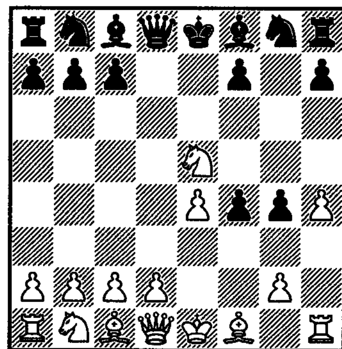
7. ...	**♗c5**
8.♕e1	**g3**
9.♘×h8	**♗f2**
10.♕d1	**♘f6**
11.d4	**d5**
12.e×d5	**♗g4**
13.♗e2	**♘×d4**

سیاه بازی را می‌برد.

اقدام سیاه به دفاع از پیاده با g5، گامبی‌های گوناگونی را در پی دارد که به یکایک آنها می‌پردازیم.

گامبی کیه زریتسکی

1.e4e5 2.f4e×f4 3.♘f3 g5



۶۲

4.h4	**g4**
5.♘e5	**♘f6**

5. ...♗g7 6.d4d6 7.♘×g4 ♗×g4 8.♕×g4 ♗×d4 9.c3 ♗e5 10.♗×f4 ♘f6 11.♕f3 ♘bd7=

حرکات 5...d5، 5...♕e7، 5...h5، 5...♘c6 و بالاخره 5...d6 همگی موجب برتری سفید می‌شود.

6.d4	**d6**
7.♘d3	**♘×e4**
8.♗×f4	**♕e7**
9.♕e2	**♗g7**
10.c3	**♗f5**
11.♘d2	**♘×d2**
12.♕×e7+	**♔×e7**
13.♔×d2	

به عقیده کرس، سفید در قبال کمبود پیاده، جبران دارد.

بازی گامبی شاه

گامبی کیه زریتسکی

فیشر ـ اسپاسکی

۱۹۶۰

1.e4	**e5**
2.f4	**e×f4**
3.♘f3	**g5**

فیشر در پایان این بازی اظهار داشته که حرکت 3...d6 بهتر بوده است.

4.h4

در این راه بازی حرکت بالا منطقی‌ترین طریق برای کسب نوعی برتری است.

4. ... g4

5.♘e5 ♘f6

5. ...h5 6.♗c4 ♖h7 7.d4d6 8.♘d3f3 9.g×f3 ♗e7 10.♗e3 ♗×h4+ 11.♔d2 ♗g5 12.f4 ♗h6 13.♘c3 ±

6.d4

6.♗c4d5 7.e×d5♗g7

این حرکت سیاه به منزله یک حرکت جدید به شمار می‌رود. حرکت قدیمی 7...♗d6 نیز پذیرفتنی است.

در مورد سفید، بازی 6.♘×g4 به سود او نیست زیرا:

6. ...♘×e4 7.d3 ♘g3 8.♗×f4 ♘×h1 9.♕e2+ (9.♗g5 ♗e7 10.♕e2 h5 11.♕e5 f6! 12.♘×f6+ ♔f7 سیاه می‌برد) 9. ...♕e7 10.♘f6+ ♔d8 11.♗×c7+ ♔×c7 12.♘d5+ ♔d8 13.♘×e7 ♗×e7

این بازی در سال ۱۸۵۸ بین مورفی و آندرسن بازی شده است و سیاه باید پیروز شود.

6. ... d6

7.♘d3 ♘×e4

8.♗×f4 ♗g7

9.♘c3

سفید برای سرعت بخشیدن به گسترش نیروها، دادن پیاده را ناچیز می‌شمارد. اما فیشر معتقد است که سفید از این پس قادر به جبران پیاده نخواهد بود.

9. ... ♘×c3

10.b×c3 c5

بی‌درنگ به تخریب مرکز سفید اقدام می‌کند.

11.♗e2 c×d4

12.o-o ♘c6

بعد از ادامه زیر، جناح شاه سیاه درهم می‌ریزد:

12. ...h5 13.♗g5 f6 14.♗c1 و سپس 15.♘f4

13.♗×g4 o-o

14.♗×c8 ♖a×c8

15.♕g4 f5

برای آنکه دومین پیاده را هم بگیرد. اما این کار باعث تضعیف جناح شاه سیاه می‌شود. حرکت بسیار ساده 15...♔h8 قویتر است.

16.♕g3 d×c3

17.♖ae1

بعد از ادامه پایین سیاه ابتکار عمل را بدست می‌گیرد.

17.♗×d6 ♖f6 18.♗f4 ♖g6

17. ... ♔h8

حرکت 17...♕d7 هم خوب است و آن وقت:

18.♗×d6 ♖fe8 19.♘c5 ♕f7 الخ

18.♔h1

به عقیده فیشر، در اینجا حرکت دقیقتر 18.♗×d6 است و بعد از:

18. ... ♖f6 (18...♖g8 19.♘e5!) 19.♗e5 ♘×e5 20.♘×e5

در مقایسه با راه اصلی، سفید حرف بیشتری برای گفتن دارد.

18. ... ♖g8

حرکت 18...d5 پس از 19.♘c5 برای سیاه ایجاد مشکل می‌کند.

19.♗×d6 ♗f8!

این بازی، حرکت کلیدی بازی سیاه است.

19. ...♗d4 20.♕h2 ♖g4 21.♗e5!+ ♔g8 (21...♗×e5 22.♘×e5 ♖×h4 23.♘f7+) 22.♗g3 الخ

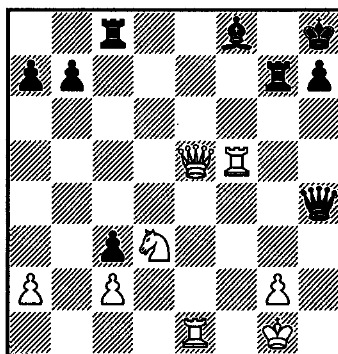
20.♗e5+ ♘×e5

21.♕×e5+ ♖g7!

حالا پیاده h4 محکوم به فنا می‌باشد.

22.♖×f5 ♕×h4+

23.♔g1



۶۳

23. ... ♕g4?

سیاه بدون آنکه خطر پنهانی را درک کند، اندیشه خود را که سازمان دادن و هجوم بر روی ستون است، دنبال می‌کند. بازی صحیح سیاه حرکت 23...♕g3! است و پس از: 24.♕×g3 (24.♕e2 ♗d6) 24. ...♖×g3

تهدید 25...♖×d3 و سپس 26...c2 مطرح می‌شود و سفید که یک پیاده عقب است با آخر بازی مشکلی روبرو خواهد بود.

24.♖f2 ♗e7

25.♖e4 ♕g5

سیاه هنوز هم متوجه وضعیت مخاطره‌آمیز خود نشده است. او می‌توانست با حرکت 26...♕d1+ به نتیجه هیچ بر هیچ رضایت دهد. از این قرار:

25. ...♕d1+ 26.♖e1 ♕g4 27.♖e4 ♕d1+ 28.♔h2 ♖c6 29.♕b8+ ♖g8 30.♕e5+ ♖g7 الخ

26.♕d4! ♖cf8?

اینجا حرکت درست دفاعی سیاه 26...♗f8 است و متعاقب حرکات ریز وضع بازی به حالت مساوی در می‌آید:

27.♕×a7 (27.♘e5 ♗c5 28.♘f7+ ♔g8 29.♘×g5 ♗×d4 30.♖×d4 ♖×g5) 27. ...♗d6=

27.♖e5! ♖d8

28.♕e4 ♕h4

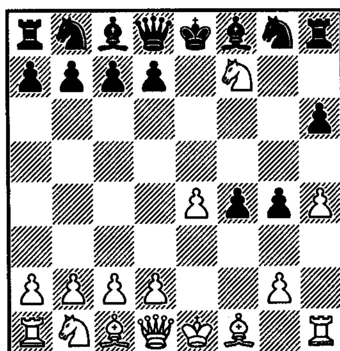
29.♖f4

سیاه پیروزی حریف را می‌پذیرد. زیرا از دست دادن یک سوار اجباری است.

گامبی آلگِئر

1.e4e5 2.f4 e×f4 3.♘f3g5 4.h4g4

5.♘g5	h6
6.♘xf7	



۶۴

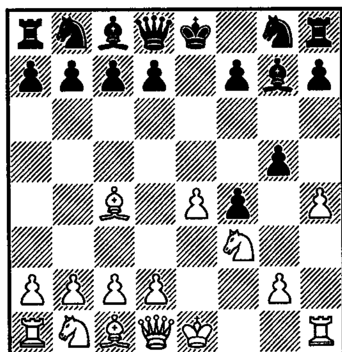
6. ...	♔xf7
7.♗c4+	d5
8.♗xd5+	♔g7
9.d4	f3!
10.gxf3	♘f6
11.♘c3	♗b4
12.♗c4	gxf3
13.♖g1+	♘g4
14.♕xf3	♕xh4+
15.♖g3	♖f8
16.♗f4	♗e7

سیاه برتری آشکاری دارد.

گامبی فیلیدور

1.e4e5 2.f4exf4 3.♘f3g5

4.♗c4	♗g7
5.h4	



۶۵

5.o-o d6 6.d4h6 7.c3 (7.♘c3 ♘c6!) 7. ...♘e7 8.g3 ♗h3 9.♖e1 fxg3 10.hxg3 ♘c6

وضع سیاه بهتر است.

5. ...	h6
6.d4	d6
7.hxg5	

7.c3♘c6 8.♕b3 ♕e7 9.o-o ♘f6

وضع به سود سیاه است.

7. ...	hxg5
8.♖xh8	♗xh8
9.♘c3	c6
10.g3	g4
11.♗xf4	gxf3

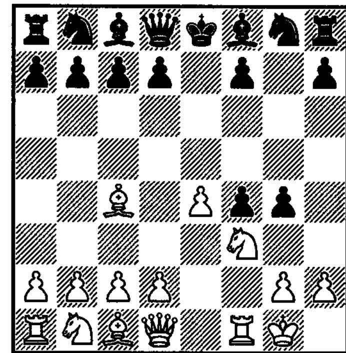
سفید در ازای کمبود نیرو شانس‌های حمله دارد.

گامبی موزیو

1.e4e5 2.f4exf4 3.♘f3 g5 4.♗c4g4

5.o-o

گامبی موزیو همین است.



۶۶

هنگامی که سیاه روش قدیمی g5 را برای دفاع از پیاده f4 بکار می‌گیرد، سفید با انتخاب این گامبی قدرت تهاجمی شدیدی پیدا می‌کند.

ادامه پایین قدرت کمتری دارد:

5.♘c3 g×f3 6.♕×f3 d6 7.o-o ♗e6!

این حرکت سیاه که به منظور قطع فشار حریف بر خانه f7 بازی شده است، بر دیگر حرکات رجحان دارد و در ادامه آن، راه زیر برای سفید ثمری به بار نمی‌آورد:

8.♗×e6 f×e6 9.♕h5+ ♔d7 10.d4 ♕e7 11.♕b5+ ♔c8 12.♗×f4 ♗g7

و بازی سیاه بهتر است. کرس در راه بالا حرکت گسترشی 8.d3 را برای سفید پیشنهاد می‌کند.

5. ... g×f3

6.♕×f3

سفید یک سوار از حریف عقب است. اما فشاری سنگین بر f7 وارد می‌آورد.

6. ... ♕f6!

این حرکت بهترین حرکت دفاعی سیاه است.

7.e5! ♕×e5

8.d3 ♗h6!

9.♘c3 ♘e7

تهدید زیر را برطرف می‌سازد:

10.♗×f4 ♗×f4 11.♖ae1

10.♗d2 ♘bc6

11.♖ae1 ♕f5!

12.♘d5!

این حرکت از ادامه پایین قوی‌تر است:

12.♖e4 o-o! 13.♗×f4 ♗g7 الخ

12. ... ♔d8

اولین نتیجه‌ای که حاصل شده، از قلعه افتادن شاه سیاه است:

13. ♗c3!

این حرکت از راه ماک‌لئون که چیگورین و زنوسکو بروفسکی بررسی و تکمیل کرده‌اند، قویتر است. راه ماک‌لئون چنین است:

13.♕e2 ♕e6 (13. ...♘×d5 14.♗×d5 ♕×d5 15.♗c3 ♕c5+ 16.♔h1 ♗g5 17.♗×h8 ♕f8 18.♕h5!) 14.♕f3 ♕f5 15.♕e2 ♕e6

بازی به‌خاطر تکرار حرکات مساوی می‌شود.

13. ... ♖g8

14.♖×e7 ♘×e7

15.♗f6 ♗f8

16.♕e2 ♕e6

17.♕d2

برتری با سفید است.

گامبی کونینگهام

اینک به شرح یک راه دفاعی بسیار قدیمی می‌پردازیم که رضایت خاطر سیاه را فراهم می‌سازد.

1.e4e5 2.f4e×f4 3♘f3

3. ... ♗e7!

حرکت بنیادی این گامبی است.

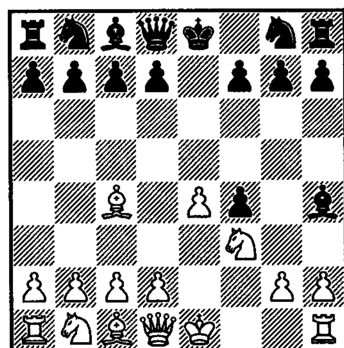
4.♗c4

4.♘c3 ♗h4+ 5.♔e2 d5 6.♘×d5 ♘f6 7.♘×f6 ♕×f6 8.d4

اینک این سؤال مطرح است که آیا مرکز نیرومند سفید در مقایسه با شاه در معرض خطر او تا چه حد ارزشمند است.

I

4. ... ♗h4+



۵۷

حالا وضع فرق می‌کند و این حرکت، چیزی عاید سیاه نمی‌سازد. بلکه فیل سیاه را در معرض خطر قرار می‌دهد.

1) 5.♔f1 ♗f6

6.d4!

این حرکت که کرس توصیه کرده است از حرکت متعارف e5 قویتر است.

6. ... g5

7.h4! g4

اگر سیاه 7...h6 بازی کند، سفید با 8.♘e5 به f7 حمله‌ور می‌شود.

8.♘e5

برتری با سفید است.

2) 5.g3? f×g3

6.o-o g×h2+

7.♔h1 d5!

این نیرومندترین حرکت است.

8.♗×d5 ♘f6

9.♗×f7+ ♔×f7

9.♘c3 ♘×d5 10.♘×d5 ♗g4

برتری با سیاه است.

10.♘×h4 ♖f8

سفید نمی‌تواند 11.e5 بازی کند. چون با جواب +11...♕d5 روبرو می‌شود.

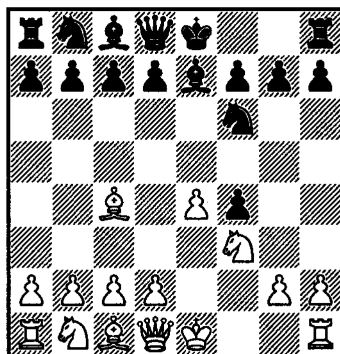
11.♘f3 ♘h5

بازی سیاه بهتر است.

II

4. ... ♘f6!

این یک حرکت جدید است که جایگزین حرکت قدیمی +♗h4 ... شده است.



۶۸

5.e5

ادامه‌ی پایین، چیزی عاید سفید نمی‌سازد:

5.d3 (5.♕e2d5) d5 6.e×d5 ♘×d5 الخ

5. ... ♘g4

6.0-0

6.d4d5 7.♗b3 (7.♗e2♘e3 8.♗×e3 f×e3) 7. ...♗h4+ 8.♔f1b6

بازی سیاه بهتر است (کرامر ـ أیوه ۱۹۴۱)

اگر سفید در راه بالا 6.h3 بازی کند خطای بزرگی را مرتکب شده است و به روش زیر بازی را از دست می‌دهد:

6. ...♗h4+ 7.♔f1 ♘f2 8.♕e1 ♘×h1 و سپس 9. ...♘g3+

6. ... ♘c6

7.d4 d5

8.e×d6«e.p.» ♗×d6

به عقیده کِرِس، بازی سیاه بسیار خوب است و برای تحقق برتری خود، شانسهای خوبی دارد.

گامبی کونینکهام

اُوکلی - راوِن

۱۹۵۱

1.e4 e5

2.f4 e×f4

3.♘f3 ♗e7

4.♗c4 ♘f6

5.e5 ♘g4

6.0-0 ♘c6

از حرکت 6...d6 قویتر است.

7.d4

حرکت 7.♖e1 با ادامه زیر رد می‌شود:

7. ...♗c5+ 8.d4 ♘×d4! و سپس 9. ...♕h4

7. ... d5!

8.e×d6«e.p.»

حرکت 8.♗d3 با ادامه 9.c4 قابل توجه است.

8. ... ♗×d6

سیاه موفق به دفاع از پیاده شده است، بی‌آنکه با g5... جناح شاه خود را ضعیف کند.

9.♖e1+ ♘e7

10.h3 ♘f6

11.♘c3 0-0

12.♘b5 ♘g6

13.♘×d6 c×d6!

سیاه برای آنکه از خانه e5 دفاع کند، از پیدایش یک پیاده منفرد و عقب‌مانده ترسی به

خود راه نمی‌دهد.

14.♗d3 ♘h5

حالا دو اسب از پیاده f4 دفاع می‌کنند. به علاوه اسب، خانه g3 را نیز زیر نظر دارد.

15.c4 ♕f6
16.b4 ♘g3
17.♗b2

فیل با تغییر قطر، کنترل خانه e3 را ترک می‌کند.

17. ... ♗f5
18.a4

عملیات در جناح وزیر به دلیل حمله مستقیم بر شاه سفید بیهوده است.

18. ... ♖fe8
19.♕d2 ♗×d3
20.♕×d3 ♘f5
21.♕b3 ♘gh4

سیاه می‌خواهد سوار مدافع قلعه را از میان بردارد.

22.♘×h4 ♘×h4
23.♕c2 f3!

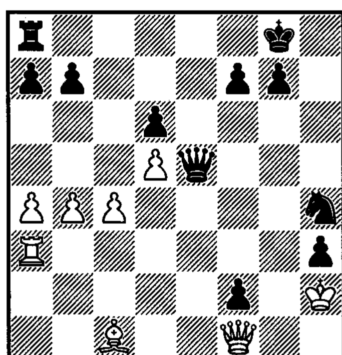
پیاده اضافی، رخنه قاطعی بوجود می‌آورد.

24.d5 ♕g5
25.g4 h5
26.♕c1 ♖×e1+
27.♕×e1 h×g4
28.♗c1 ♕f6
29.♖a3 g×h3

با تهدید مات

30.♔h2 f2
31.♕f1 ♕e5+

سفید شکست را می‌پذیرد.



۶۹

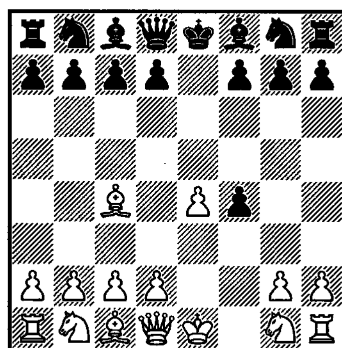
آخرین حرکت سیاه، قاطع است. اگر:

32.♔h1 (32.♔×h3 ♕e1!)
32...♕e4+ 33.♔h2 ♕g2+
34.♕×g2 h×g2

وضعیت نادری ایجاد شده است.

گامبی فیل شاه

1.e4 e5
2.f4 e×f4
3.♗c4



۷۰

در گامبی فیل شاه، سفید خود را برای اجرای حرکت ♔f1 و محروم شدن از قلعه آماده ساخته است. با این اطمینان که مرکز نیرومند و گسترش خوب او، موجب انتظام کافی سوارهایش می‌شود.

در مورد سیاه، ساده‌ترین طریق برای تعدیل وضعیت، انتخاب راه زیر است:

1) 3. ...	d5

ادامه 3...♕h4+ را در زیر خواهیم دید.

4.♗×d5	♘f6
5.♘c3	♗b4

بازی‌های دیگر، به خوبی حرکت بالا نیست. مثلاً:

5. ...♘×d5 6.♘×d5 ♕h4+ 7.♔f1

یا الخ

5. ...c6 6.♗b3 ♗g4 7.♘f3

و در هر دو شاخه بالا سفید بهتر است.

6.♘f3	♗×c3
7.d×c3	c6
8.♗c4	♕×d1+
9.♔×d1	o-o
10.♗×f4	♘×e4

وضعیت دو طرف یکسان است.

2) 3. ...	♕h4+

خروج زودهنگام وزیر سیاه، هرچند شاه سفید را از رفتن به قلعه محروم می‌سازد، اما سفید با کسب «زمان» در کار گسترش نیروها پیش می‌افتد و از آن طرف سیاه برای عدم گسترش سوارهایش جبران کافی ندارد.

4.♔f1	g5
5.♘c3	♗g7
6.d4	♘e7
7.g3!	f×g3
8.♔g2	♕h6
9.h×g3	♕g6
10.♘f3	f6
11.♘d5	

برتری با سفید است.

گامبی فیل شاه

م. بوغوسیان ـ ع. لُطفی

مسابقه قهرمانی تهران ۱۳۳۴

1.e4	e5
2.f4	e×f4

سیاه می‌تواند گامبی را نپذیرد و از پا نهادن به راهی که دامهای متعدد و مانورهای دشوار در بردارد اجتناب ورزد.

3.♗c4	

گاهی فیل شاه در مقایسه با گامبی اسب شاه پیچیدگی‌های کمتری دارد.

3. ...	♕h4+

بازی بالا حرکت متقاعدکننده‌ای نیست، چون از قلعه افتادن شاه سفید مشکلی برایش ایجاد نمی‌کند. برعکس وزیر سیاه در خانه نامناسبی قرار می‌گیرد و بعد از ♘f3 ناچار است به خانه امن عقب بنشیند و در نتیجه سیاه در مرحله بسیج نیروها «زمان» از دست می‌دهد.

4.♔f1	♘c6

اگر سیاه قصد حفظ پیاده غنیمت گرفته شده

را داشته باشد باید 4...g5 بازی کند و متعاقباً با ♗g7 و h6 به تقویت جناح شاه بپردازد.

برعکس حرکت 4...♘f6 غلط است. زیرا بعد از:

5.♘f3 ♕h5 6.♕e1 d6 7.e5! d×e5 8.♘×e5 ♗e6 9.♘×f7

سفید به برتری آشکار می‌رسد.

5.♘f3

حرکت 5.d4 نیز خوب است.

5. ... ♕h5

6.d4 g5

7.h4

با هدف مقابله با تهدید g4 و همچنین از هم گسستن زنجیر پیاده‌های سیاه.

7. ... ♗e7

این یک خطای فاحش است که تضعیف وضع دفاعی سیاه را در پی دارد. سیاه می‌باید ...♗h6 بازی می‌کرد و ضمناً خانه e7 را برای گسترش اسب شاه در نظر می‌گرفت.

لازم به گفتن است که حالا دیگر زمان برای اجرای طرح ...h6 و بعد ...♗g7 دیر شده است.

8.♘c3 d6

9.♘d5 ♗d8

ادامه بازی نشان می‌دهد که سیاه موفق نمی‌شود قلعه برود و بنابراین بهتر بود 9...♔d8 بازی می‌کرد.

10.♔g1!

به طور غیر مستقیم پیاده g5 را مورد تهدید قرار می‌دهد. چون فیل «سیاه‌رو» او که پای‌بند دفاع از خانه c7 شده است، قادر به حمایت از این پیاده نمی‌باشد.

10. ... ♗g4

این حرکت مانع از تعویض پیاده‌ها نمی‌شود و پس از گسسته شدن زنجیر پیاده‌های سیاه، سفید حمله شدیدی پیدا می‌کند.

10. ...g4 11.♘×f4

11.h×g5 ♗×f3

11. ...♕×g5 12.♘×g5 ♗×d1 13.♘×h7

سفید می‌برد.

12.g×f3 ♕×g5+

13.♔f1 ♕g7

وزیر سیاه با یورش به پیاده d4 مکان نامناسب خود را تغییر می‌دهد.

14.c3 ♘f6

15.♖g1 ♕f8

15. ...♕h6 16.♗×f4 ♕h3+ 17.♔f2 ♘×d5 18.e×d5 ♘e7 19.♕b3

16.♗×f4 ♘×d5

17.e×d5 ♘b8

17. ...♘a5 (17...♘e7 18.♕a4+ c6 19.♗×d6) 18.♗d3 b6 19.b4 ♘b7 20.♗b5+

سفید می‌برد.

18.♕d2

با تهدید گرفتن وزیر سیاه

18. ... h5

18. ... ♖g8 19.♖e1+ ♔d7 (19. ...♗e7 20.♖×g8 ♕×g8 21.♕e2 ♕f8 23.♗h6) 20.♖×g8 ♕×g8 21.♗d3 c6 22.♗f5+ ♔c7 23.♗×d6!+ ♔b6 24.♗c5+ ♔a6 25.♕e2+ b5 26.♗c8+ ♔a5 27.b4+ الخ

19.♖e1+	**♔d7**
20.♕c2	**♗e7?**

این حرکت، باخت سیاه را سرعت می‌بخشد، بهتر بود 20...c6 بازی می‌شد.

21.♕f5	**♔d8**
22.♖×e7	**♔×e7**
23.♗g5+	**f6**
24.♕e6+	

سیاه بازی را واگذار می‌کند.

سیاه گامبی را نمی‌پذیرد.

1.e4	**e5**
2.f4	**♗c5**

سیاه از ضعف قطر a7-g1 بهره‌برداری می‌کند و می‌کوشد سفید را از رفتن به قلعه کوچک مانع شود. در عین حال به طور غیرمستقیم از پیاده e5 دفاع می‌کند. ادامه 3.f×e5♕h4+ برای سفید مصیبت‌بار است.

3.♘f3	**d6**

3. ...♘c6 4.♘×e5 ♘×e5 6.d4 ♗×d4 7.♕×d4

وضع سفید بهتر است.

الف ـ سفید به گسترش قوا ادامه می‌دهد.

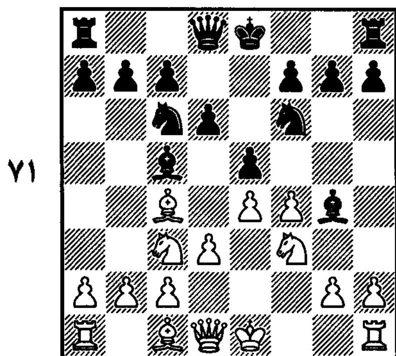
4.♘c3	**♘f6**

سیاه موقتاً پیاده e5 را قربانی می‌کند و پس از:

5.f×e5d×e5 6.♘×e5 ♕d4

آن را پس می‌گیرد.

5.♗c4	**♘c6**
6.d3	
1) 6...	**♗g4**



۷۱

6. ...♗e6 7.♗b5 a6 8.♗×c6+

سفید بهتر است.

7.♘a4	**♗b6**

در هر دو راه پایین برتری با سفید است:

7. ...♗×f3 8.♕×f3 ♘d4 9.♕g3

و یا:

7. ...♘d4 8.♘×c5 d×c5 9.c3

8.♘×b6	**a×b6**
9.c3	**0-0**

طرفین وضع برابر دارند.

2) 6...	**a6**

7.f5 h6
8.♕e2 ♗d7
9.♗e3 ♘d4

دو طرف وضع یکسان دارد.

ب ـ سفید به مرکز حمله می‌کند.

4.c3 ♘f6

حرکات دیگر مثل 4...♗g4 و 4...f5 به سود سیاه نیست. از این قرار:

4. ...f5 5.f×e5 d×e5 (5...f×e4 6.♕a4+ و سپس 7.♕×e4) 6.d4 e×d4 7.♗c4 ±

4. ...♗g4 5.f×e5 d×e5 6.♕a4+ ♗d7 (6. ...♕d7? 7.♗b5c6 8.♘×e5!) 7.♕c2!

این حرکت وزیر محور اصلی مانور را تشکیل می‌دهد. حالا اسب f3 پیاده e5 را زیر ضربه دارد.

7. ...♘c6 8.b4 ♗d6 9.♗c4 ♘f6 10.d3

ستون باز f به سفید برتری می‌بخشد.

5.f×e5 d×e5
6.d4

6.♘×e5 ♕e7 7.d4 ♗d6

و سیاه پیاده را پس می‌گیرد.

6. ... e×d4
7.c×d4 ♗b4+
8.♗d2 ♕e7
9.♗d3

در اینجا حرکت بسیار معمول 9.e5 است.

حالا این قربانی پیاده خیلی جالب توجه است.

9. ... ♘×e4
10.♗×e4 ♕×e4+
11.♔f2 ♗×d2
12.♘b×d2

حالا وزیر برای عقب‌نشینی جای مناسبی ندارد. مثال:

12. ...♕d5 13.♖e1+ ♗e6 14.♖e5

با ایجاد کشمکشی پیچیده

گامبی متقابل فالکبیر

از میان گامبی‌های شاه که سیاه گامبی را نمی‌پذیرد، گامبی متقابل فالکبیر مهمترین آنها شناخته شده است. زیرا این گشایش موقعیت بازی را تغییر می‌دهد و به بهای یک پیاده، حمله را در اختیار سیاه می‌گذارد.

در یک دوره برداشت چنین بود که این گشایش به منزله رد انواع گامبی‌های شاه است. اما بررسی‌های بعضی استادان به ویژه استاد بزرگ کِرِس ارزش آن را مورد تردید قرار داده است.

1.e4 e5
2.f4 d5

(شکل ۷۲)

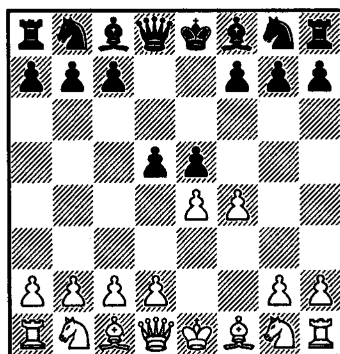
الف ـ سفید گامبی متقابل را می‌پذیرد.

3.e×d5

ادامه زیر اشتباه است:

3.f×e5? ♕h4+ 4.g3 ♕×e4+

3. ... e4



۷۲

قدرت بازی سیاه درست متکی بر این پیاده است و به همین جهت توجه سفید بر این پیاده متمرکز می‌باشد. بعداً راه 3...c6 را که متعلق به نیمزوویچ است خواهیم دید.

4.d3

سفید می‌خواهد از شر پیاده مزاحم حریف خلاص شود.

4. ... ♘f6

1) 5.♘d2

این حرکت پیشنهاد کرس است و به منظور جلوگیری از آچمز شدن اسب با حرکت 5...♗b4 انجام شده است. اما این بازی سفید یک حرکت فعالانه نیست.

5. ... e×d3

5. ...e3 6.♘c4 ♘×d5 7.♕f3

این حرکت و حرکت g3 از پیاده f4 حمایت می‌کند و پیاده e3 را می‌گیرد.

6.♗×d3 ♕×d5

در پایان راه زیر: بازی سفید فعالتر می‌شود:

6. ...♘×d5 7.♘e4 ♗e7 8.♘f3 ♘d7 9.o-o c6 10.♖e1 ♘df6 11.♘e5

7.♘gf3

حرکت 7.♕f3 درخور توجه است.

7. ... ♘c6

8.♕e2+ ♗e7

8.o-o ♗g4

سیاه قلعه بزرگ را تدارک می‌بینند.

چنین به نظر می‌رسد که سیاه مسئله گسترش نیروها را حل کرده است و شاید بتوان گفت که بهترین طریق ادامه را بکار بسته است.

2) 5.d×e4 ♘×e4

6.♘f3 ♗c5

7.♕e2 ♗f5

7. ...♗f2+ 8.♔d1 ♕×d5+ 9.♘fd2!

و سفید می‌برد.

8.♘c3

راه زیر برای سفید خطرآفرین است:

8.g4 o-o 9.g×f5 ♖e8

8. ... ♕e7

9.♗e3 ♗×e3

9. ...♘×c3? 10.♗×c5 ♘×e2 11.♗×e7 ♘×f4 12.♗a3

برتری با سفید است. (برونشتین ـ تال ۱۹۶۸)

10.♕×e3 ♘×c3

11.♕×e7+ ♔×e7

12.b×c3

برقراری تعادل، برای سیاه دشوار است.

3) 5.♘c3 ♗b4
6.♗d2 o-o
7.♘xe4 ♖e8
8.♗xb4 ♘xe4
9.dxe4 ♖xe4+
10.♗e2 ♖xb4
11.♘f3

سفید بهتر است. (اسپاسکی - برونشتین ۱۹۷۱)

ب ـ سفید گامبی متقابل را نمی‌پذیرد.

3.♘f3

اگر سفید 3.♘c3 بازی کند، بعد از 3...♘f6 شروع بازی وینی را در پیش رو داریم.

3. ... dxe4
4.♘xe5
1) 4. ... ♘d7

حرکت 4...♘c6 ضعیف است. اما این حرکت دامی را در خود نهفته دارد. بعد از:

5.♗b5 ♘f6!

بازی صحیح سفید 6.♕e2 است. حال آنکه پس از:

6.♘xc6 bxc6 7.♗xc6+ ♗d7 8.♗xa8 ♗g4

وزیر سفید از صحنه خارج می‌شود.

5.d4 exd3 «e.p.»
6.♘xd3 ♘gf6
7.♘c3 ♘b6
8.♗e2 ♗d6
9.o-o o-o
10.♗f3 c6

وضع دو طرف یکسان است.

2) 4. ... ♗d6
5.♕e2

5.♗c4 ♗xe5 6.fxe5 ♘c6=

5. ... ♘f6
6.d4 exd3 «e.p»
7.♘xd3+ ♗e7!

طرفین به وضع برابر رسیده‌اند.

گامبی متقابل نیمزوویچ

1.e4 e5
2.f4 d5
3.exd5 c6!?

این بازی حرکت ابداعی نیمزوویچ است.

4.♘c3

سفید از خانه e4 دفاع می‌کند و پیاده e5 را مورد تهدید قرار می‌دهد. بی‌آنکه از حرکت ...♕h4+ حریف ترسی داشته باشد.

ادامه زیر نادرست است:

4.dxc6 ♘xc6 5.d3 ♗c5 الخ

و در نتیجه سفید به بهای یک پیاده ابتکار عمل را بر حریف واگذار می‌کند.

1) 4. ... cxd5
5.fxe5 d4

از حرکت 6.d4 جلو می‌گیرد.

6.♘e4 ♕d5
7.♗d3! ♘c6

8.♕e2

به عقیده اُیوه بازی سفید بهتر است. دنباله بازی می‌تواند این‌طور باشد:

8. ...♘h6 9.♗c4 ♕a5 10.♘f3 ♗g4 11.♘d6+ الخ

2) 4. ... e×f4
5.♘f3 ♘f6
6.d4 ♗d6

6. ...♘×d5 7.♘×d5 ♕×d5 8.♗×f4 ♕e4+ 9.♕e2 ♕×e2+ 10.♗×e2

سفید بهتر است.

7.♗e2 ♘×d5
8.♘×d5 c×d5
9.o-o ♘c6

دو طرف وضع برابر دارند.

اکنون دو دام سرگرم‌کننده و آموزنده از نظر خوانندگان می‌گذرد که محتمل است در جریان این شروع بازی اتفاق بیفتد.

1.e4 e5
2.f4 d5
3.e×d5 c6

همان‌طور که در بالا مشاهده شد حرکت خوب سفید 4.♘c3 است. حالا ببینیم اگر سفید حرکاتی دیگری را انجام دهد نتیجه احتمالی آنها چه خواهد بود:

1) 4.d×c6 ♘×c6
5.♘f3 e4
6.♘e5 ♘f6
7.♗b5 ♗c5
8.♘×c6

سفید در دام می‌افتد.

8. ... b×c6
9.♗×c6+ ♗d7
10.♗×a8 ♗g4 الخ
2) 4.♕e2 c×d5
5.♕×e5+ ♗e7!
6.♕×g7? ♗f6
7.♕g3

این تنها خانه‌ای است که وزیر سفید می‌تواند به آنجا عقب‌نشینی کند.

7. ... ♗h4

در نتیجه، وزیر سفید گرفته می‌شود.

بازی گامبی شاه (پذیرفته نشده)

شلشتر ـ تارتاکوور

۱۹۰۹

1.e4 e5
2.f4 ♗c5
3.♘f3 d6
4.f×e5 d×e5
5.c3 ♘f6

این قربانی پیاده موقتی است و در اینجا حرکت بسیار مؤثر 5...♘c6 است که مستقیماً از پیشروی d4 جلوگیری می‌کند.

6.♘×e5 o-o

روشن است که حرکت 6...♘×e4 اشتباه محض است. چون سفید بعد از 7.♕a4+ اسب را می‌گیرد.

7.d4 ♗d6

8.♘f3

حفظ پیاده با حرکت 8.♘d2 نادرست است، زیرا پس از:

8. ...♗xe5 9.dxe5

پیاده‌های دوپشته وضع نامطلوبی برای سفید ایجاد می‌کند.

8. ...	**♘xe4**
9.♗d3	**♖e8**
10.o-o	**h6**

سیاه با این حرکت از تهدید زیر جلوگیری می‌کند:

و سپس 11.♗xe4 ♖xe4 12.♘g5 13.♕h5

با این وصف ادامه بازی نشان می‌دهد که حرکت اخیر سیاه نه‌تنها یک اتلاف «زمان» است، بلکه به طور جدی موجب تضعیف قلعه شاه سیاه می‌شود.

بهتر آن بود که با حرکت 10...♘d7 اسب دیگر خود را وارد بازی می‌ساخت و پس از استقرار آن در خانه f6، موقعیت شاه خود را تقویت می‌کرد.

11.♘bd2	**♘f6**

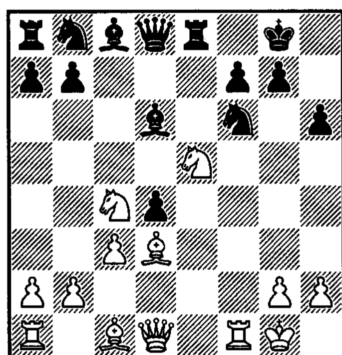
یک نظر اجمالی بر صحنه پیکار آشکار می‌سازد که سفید به لطف ستون باز f و وجود پیاده نیرومند مرکزی یعنی d4 و در اختیار داشتن قطر مؤثر b1-h7 حاکم بر میدان نبرد است.

12.♘c4	**c5**
13.♘fe5	**cxd4**

13. ...♗e6 14.♘xd6 ♕xd6

15.♗xh6

یک پیاده مهم را می‌گیرد.



۷۳

14.♘xf7!!	**♔xf7**
15.♕h5+	**♔g8**
16.♖xf6!!	**♖e1+**
17.♖f1	**♖xf1+**
18.♗xf1	**♗f8**
19.♗xh6!!	

ضعفی که سیاه در حرکت دهم در حصار قلعه‌اش بوجود آورده بود، اینک عاملی برای ادامه مؤثر حمله سفید شده است.

19. ...	**♕f6**

19. ...gxh6 20.♕g6+ ♗g7 21.♘d6

با تهدید 22.♗c4+

20.♗g5	**♕f5**
21.♘d6!!	**♗xd6**
22.♗c4+	**♗e6**
23.♖f1	**♕xf1+**

این یک اجبار غم‌انگیز است. چون بعد از:

23. ...♕e5 24.♕e8+ ♔h7

25.♗d3+

سفید می‌برد.

24.♗×f1	♘d7
25.♗d3	♘f8
26.c×d4	♗f7
27.♕f3	♘e6
28.♗e3	♖b8
29.g4	g5
30.♕f6	♗f8
31.♗h7+	♔×h7
32.♕×f7+	

سیاه به باخت خود اعتراف می‌کند.

آغاز بازی اسپانیایی

(روی لوپز)

در پایان مبحث گشایشهای باز، اینک به یک شروع بازی می‌رسیم که از نظر اهمیت، فاصله زیادی با دیگر گشایشهایی دارد که از نظر خوانندگان گذشته است. و این همان گشایشی است که نام اسپانیایی یا روی لوپز را به خود گرفته است.

سؤالی که مطرح می‌شود این است که اعتبار پایدار این شروع بازی از کجاست.

آغاز بازی اسپانیایی، در واقع، ترکیبی است از استحکام بازی ایتالیایی و توانمندی انواع گامبی‌ها برای تدارک و اجرای یک حمله مستقیم.

در این آغاز بازی، در شرایط تساوی همه چیز سفید شانس بیشتری برای کسب برتری، نسبت به سایر گشایشهای باز دارد. و چشم‌انداز آن، تقریباً به همان اندازه گشایشهای پیاده وزیر خوب است.

از طرف دیگر، این شروع بازی، برای سیاه دشوارتر از دیگر گشایشهای باز است. و از آنجا که بعد از ♗b5 و آچمز شدن ♘c6 سیاه نمی‌تواند حرکت آزادکننده d5... را انجام دهد، ناگزیر است راه عمیقاً متفاوتی را دنبال کند.

دفاع با حرکت a6... به طور قابل ملاحظه‌ای کار او را سبک می‌سازد و بعد از گسترش یک سوار، او باید یک بار برای همیشه بین دو راه «دفاع به هر قیمت» و «حمله متقابل» یکی را انتخاب کند و این هر دو راه در بسیاری حالات فواید خود را نمایان می‌سازند.

این آغاز بازی، از آن جهت اسپانیایی نامیده می‌شود که ملیت شطرنج‌بازان قرن پانزدهم و شانزدهم به نام لوسنا و لوپزا که این شروع را برای نخستین بار تجزیه و تحلیل کرده‌اند، اسپانیایی بوده است.

این شروع بازی در اواخر قرن ۱۹، در سایه استنباط جدیدی که به طور کلی درباره تئوری مرحله آغاز بازی بوجود آمد، به تدریج در میان شطرنج‌بازان معمول شد و از اوایل قرن بیستم همگام با گامبی وزیر به سلاح محبوب شطرنج‌بازان تبدیل شده است. در تفهیم بازی اسپانیایی، از نقطه نظر تئوری معاصر، تهدید پیاده e5 تنها ابتدای یک مبارزه طولانی و شدید است که سفید برای تصرف مرکز و کسب ابتکار از راه گسترش هماهنگ و متناسب‌تر سوارهای خود نسبت به حریف انجام می‌دهد.

سفید معمولا به مبارزه سخت موضعی (پوزیسیونی) برای نظارت بر خانه‌های f5 و d5 دست می‌زند. در عین حال این کار را با حملات احتمالی بر جناح شاه سیاه توأم می‌سازد.

سیاه هم به نوبت خود، ضمن بی‌اثر ساختن نقشه‌های سفید، عملیات متقابلی را در مرکز مهیا می‌کند. به این معنا که بدواً می‌کوشد به اجرای حرکت d6-d5 موفق شود و سپس در صورت باز شدن ستون با تعویض سوارهای بزرگ وضع را خلاصه و ساده کند.

اگر سفید d5 بازی کند. آنگاه سیاه در یکی از دو جناح که معمولا دفاع در جناح شاه و حمله در جناح وزیر است به حمله متقابل می‌پردازد.

راههای گوناگون بازی اسپانیایی برای رعایت نظم، معمولا به دو دسته تقسیم می‌شود:

نخست راههایی که بدون حرکت 3...a6 بازی می‌شود و دفاعهای قدیمی یا غیرمعمول جزء این دسته است.

دوم راههایی که سیاه 3...a6 بازی می‌کند که خود شاخه‌های متعددی را شامل می‌شود و دفاع‌های باز و بسته از مهمترین آنها می‌باشد.

اینک به همین نحو آغاز بازی اسپانیایی را مورد بررسی قرار می‌دهیم.

اول: راههای بدون 3...a6

1.e4 e5

2.♘f3 ♘c6

3.♗b5

دفاع به سبک قدیم: 3.♗c5

4.c3 ♘f6

5.d4 ♗b6

اگر سیاه 5...e×d4 بازی کند. در واقع، برتری حریف در مرکز را موجب می‌شود. مثال:
6.e5♘e4 7.c×d4♗b4+ 8.♔f1a6 9.♕e2a×b5 10.♕×e4♗f8 11.d5

سفید برتری بازی دارد.

6.♗×c6 b×c6

7.♘×e5 0-0

8.0-0

این حرکت از بازی 8.♗g5 قویتر است. ادامه حرکت اخیر می‌تواند این‌طور باشد:
8. ...♕e8 9.♗×f6(9.f3♘×e4 10.f×e4f6=) g×f6 10.♕g4+♔h8 11.♕f4f×e5 12.♕f6+=

8. ... ♘×e4

9.♖e1 ♘d6

10.♗f4 c5

11.d×c5 ♗×c5

12.♕d5!

سفید اندکی برتری دارد.

دفاع فیانکتو: 3. ...g6

4.d4

4.♘c3♘d4! 5.♗a4♘×f3+ 6.♕×f3c6= کرس

4. ... ♘xd4

4. ...exd4 5.♗g5f6 6.♗f4♗g7 7.o-o♘ge7 8.♖e1o-o 9.♘xd4f5 10.e5♘xd4 11.♕xd4d5=

5.♘xd4 exd4
6.♕xd4 ♕f6
7.e5 ♕b6
8.♕d3 c6
9.♗c4 ♕a5+
10.♘c3 ♕xe5+
11.♗e3 d5
12.♘xd5 cxd5
13.♗b5+

سفید در قبال سوار به گسترش خیلی زیادی دست یافته است.

دفاع یانیش: 3...f5

4.♘c3

4.d3fxe4 5.dxe4♘f6 6.o-o♗c5 7.♘c3d6 8.♗e3♗b6 9.♘d5o-o 10.♗c4♔h8 11.♘g5♗g4=

4. ... fxe4
5.♘xe4 d5
6.♘xe5 dxe4
7.♘xc6 ♕g5

7. ... bxc6?! (7. ...♕d5 8.c4♕d6 9.♘xa7+) 8.♗xc6+♗d7 9.♕h5+♔e7 10.♕e5+ ♗e6 11.♗xa8 ♕xa8 12.♕xc7+

با برتری سفید

8.♕e2 ♘f6
9.f4 ♕xf4
10.♘xa7+ ♗d7
11.♗xd7+ ♘xd7
12.d4

برتری سفید آشکار است.

دفاع بِرد: 3...♘d4

1) 4.♗c4 ♗c5

4. ...d6 5.♘xd4exd4 6.o-o ♘f6 7.c3♗e7 8.cxd4d5

سیاه به برقراری تساوی وضع، موفق شده است.

5.♘xd4

5.♘xe5♕g4

5. ... ♗xd4
6.o-o ♘f6
7.c3 ♗b6
8.d4 d5

طرفین وضع یکسان دارند.

2) 4.♘xd4 exd4
5.o-o c6
6.♗c4 ♘f6
7.♖e1 d6
8.c3 ♗e7

8. ...♘g4 9.h3♘e5 10.d3! ♘xc4 11.dxc4 dxc3 12.♘xc3 ♗e7 13.♗f4

با وجود آنکه سیاه دارای دو فیل است، سفید به دلیل آنکه عرصه بیشتری را در اختیار دارد و حمله به پیاده d6 را هدف گرفته است، دارای برتری می‌باشد.

9.c×d4	**d5**
10.e×d5	**♘×d5**
11.♘c3	**♘b6**

وضع طرفین برابر است.

دفاع برلین: 3...♘f6

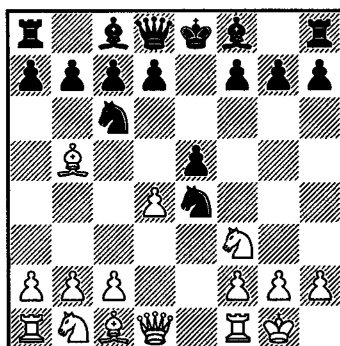
حمله متقابل سیاه با 3...♘f6 می‌تواند بازی را به راه مملو از دامها ببرد. از نقطه‌نظر تئوری، این حرکت سیاه، رد نشده است. اما سفید موفق به گسترش سریع قوا می‌شود و از موقعیت نامناسب اسب سیاه بهره‌برداری می‌کند.

I

4.o-o	**♘×e4**

1) 5.d4!

این حرکت که هدف آن گشودن ستون e می‌باشد از 5.♖e1 قویتر است.



۷۴

5. ...	**♗e7**

فوراً ستون مهم را می‌بندد.

ادامه زیر ارزش کمتری دارد.

5. ...d5 6.♘×e5 ♗d7 7.♘×f7! ♔×f7 8.♕h5+g6 (8...♔g8? 9.♕×d5+ ♗e6 10.♕×e6#) 9.♕×d5+

و سفید، ضمن پس گرفتن سوار و داشتن وضع تهاجمی، یک پیاده نیز بیشتر دارد.

6.♕e2	**♘d6**
7.♗×c6	**b×c6**
8.d×e5	**♘b7**

8. ...♘f5 9.♕e4g6 10.♘d4♘×d4 11.♕×d4o-o الخ

9.♗f4	**o-o**
10.♘c3	**♘c5**
11.♘e4	**♘e6**
12.♗g3	**f5**
13.e×f6 «e.p»	**♗×f6**
14.c3	**♗e7**
15.♖ad1	

با قدرت تهاجمی سفید در مرکز

(فیرمیان ـ کنه زویچ ۱۹۸۴)

2) 5.♖e1

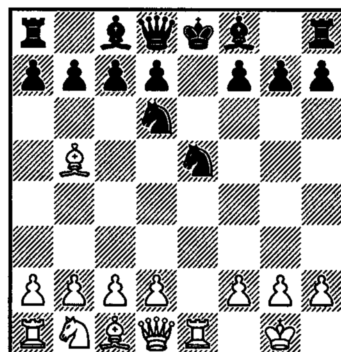
این حرکت سفید، شامل چند دام است.

5. ...	**♘d6**
6.♘×e5	**♘×e5?**

بازی صحیح سیاه 6...♗e7 و بستن فوری ستون مخاطره‌آمیز شاه است. مثال:

7.♗d3 o-o 8.♘c3 ♘×e5 9.♖×e5

♗f6 10.♖e3g6 11.b3♗d4=



۷۵

7.♖×e5+	♗e7
8.♘c3	♘×b5?

بازی صحیح سیاه رفتن به قلعه بود.

9.♘d5!	0-0
10.♘×e7+	♔h8
11.♕h5!	

تهدید سفید اجرای حرکات زیر است:

12.♕×h7!+♔×h7 13.♖h5#

11. ...	g6
12.♕h6	d6
13.♖h5!	g×h5
14.♕f6+	

مات

II

4.♕e2	♗e7!

4. ...d6 5.d4 e×d4 6.e5! d×e5 7.♘×e5

برتری با سفید است.

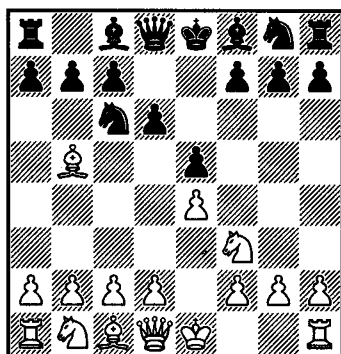
(ایوانف ـ رومانفسکی ۱۹۸۰)

5.c3	0-0
6.♗×c6	d×c6
7.♘×e5	♗d6
8.d4	c5
9.0-0	♖e8
10.f4	c×d4
11.c×d4	c5

طرفین به وضع برابر رسیده‌اند.

دفاع اشتاینیتز (دفاع قدیم)

3. ...	d6



۷۶

این بازی مبتنی بر روش «دفاع به هر قیمت» است. در دفاع اشتاینیتز، سیاه در بیشتر حالات ناگزیر به ترک مرکز است. ضمن آنکه دارای وضعیتی فشرده خواهد بود. و طبیعی است که برای رهایی از یک چنین وضعیت باید تا می‌تواند به تعویض‌های مکرر دست بزند و اگر به این کار موفق شود، شانس بسیار خوبی برای تساوی خواهد داشت.

از آن طرف، اولین وظیفه سفید آن است که حریف را به تعویض e×d4... ناگزیر سازد و حتی‌المقدور از قبول معاوضه سوارها خودداری نماید. ضمناً، تدارک حمله بر مواضع حریف را جستجو کند.

4.d4!

این پرتوان‌ترین حرکت است. تهدید سفید یکی گرفتن پیاده e5 و دیگری پیش راندن d5 است که اسب آچمز c6 را مورد حمله قرار می‌دهد. مثلاً:

4. ...♗g4 5.d5 a6 6.♗a4b5 7.d×c6!b×a4 8.c4!

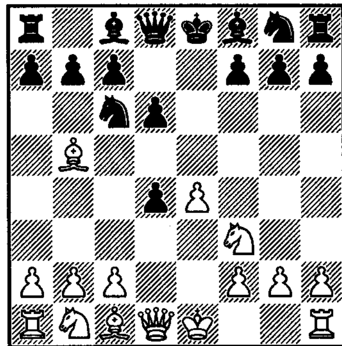
که متعاقباً سفید پیاده a4 را می‌گیرد و اسب وزیر از راه c3 در خانه d5 می‌نشیند.

بعد از حرکت 4.d4 سیاه می‌تواند یکی از دو راه زیر را انتخاب کند، یا با 4...e×d4 مرکز را ترک کند و یا با 4...♗d7 و رفع آچمزی از اسب c6 به حفظ مرکز بکوشد.

ترک مرکز

4. ... e×d4

۷۷



این بازی سیاه، به سفید آزادی عمل زیادی می‌دهد. با حذف پیاده e5، خانه‌های d4 و f4 در دسترس سوارهای سفید قرار می‌گیرد.

دو راه عمده که به سفید امکان می‌دهد تا وضع فعال و مؤثری بدست آورد، در زیر از نظر خوانندگان می‌گذرد:

الف ـ گرفتن پیاده سیاه با وزیر

5.♕×d4

در دفاع فیلیدور بعد از حرکت پایین به همین وضع می‌رسیم:

1.e4e5 2.♘f3d6 3.d4e×d4 4.♕×d4 ♘c6 5.♗b5

5. ... ♗d7

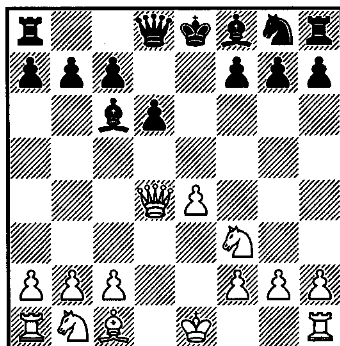
6.♗×c6

برای آن است که با تغییر خانه وزیر، یک «زمان» تلف نشود. در اینجا سیاه از دو راه می‌تواند به بازی ادامه بدهد:

۱) پس گرفتن با فیل

6. ... ♗×c6

۷۸



این بازی سیاه یک حرکت طبیعی بنظر می‌رسد. چونکه پیاده‌ها را دوپشته نساخته و امکان رفتن به قلعه بزرگ را برای خود ذخیره نگاه داشته است. اما حالا سیاه قسمتی از عرصه پیکار را از دست داده است. زیرا سفید بر چهار عرض حاکم است. حال آنکه سیاه فقط سه عرض را در اختیار دارد.

4.♘c3

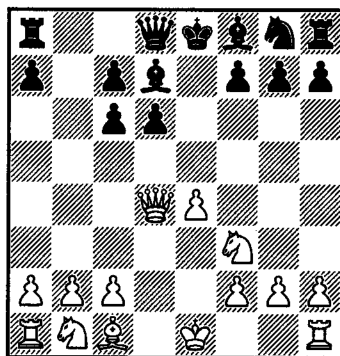
از حرکت آزادکننده d5... جلوگیری می‌کند.

7. ...	**♘f6**
8.♗g5	**♗e7**
9.0-0-0	**0-0**

سفید بازی آزادتر و وضع بهتری دارد.

۲) پس گرفتن با پیاده

6. ...	**b×c6**



۷۹

این کار با آنکه موجب کمی ضعف در ساختار پیاده‌های سیاه می‌شود، نسبت به راه قبل امکانات بیشتری به سیاه عرضه می‌کند. با پیش راندن پیاده به c5، فیل می‌تواند در خانه c6 مستقر شود و پیاده e4 حریف را هدف بگیرد در عین حال باز شدن ستون b، سفید را از رفتن به قلعه بزرگ باز می‌دارد و بالاخره پیاده c6 سیاه را برای اجرای حرکت d5 یاری می‌رساند.

7.♘c3	**♘f6**
8.o-o	**♗e7**
9.♗g5	

برتری سفید در حداقل ممکن است.

ب ـ گرفتن پیاده سیاه با اسب

1.e4e5 2.♘f3♘c6 3.♗b5d6 4.d4e×d4

5.♘×d4	**♗d7**
6.♘c3	**♘f6**
7.♗×c6	**b×c6**

سیاه می‌خواهد مالکیت دو فیل را حفظ کند.

8.♕f3!

تهدید سفید اجرای حرکت e5 و سپس ♘×c6 است این راه، دام زیبایی در خود نهفته دارد.

8. ...	**c5**

حرکت صحیح !b8♖...8 است.

9.♘f5	**g6**

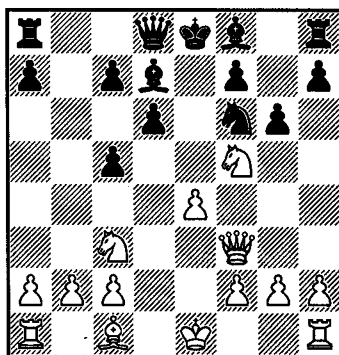
سیاه می‌باید f5×♗...9 بازی می‌کرد. اما او همچنان در بند حفظ دو فیل است. و چنین گمان می‌کند که با این حرکت خود، حریف را وادار به تغییر مکان اسب می‌سازد. و در نتیجه هم یک «زمان» سود می‌برد و هم فیل را در g7 گسترش می‌دهد.

(شکل ۸۰)

10.♗g5!!

ترکیبی است زیبا و تا حدی ناپیدا.

تهدید سفید ♘×d6+ و سپس ♗×f6 است.



۸۰

10. ... g×f5

11.e5! d×e5

12.♗×f6 e4

راه وزیر سفید و رخ a8 را می‌بندد.

13.♘×e4! f×e4

14.♕×e4+ ♗e7

15.♗×h8

برتری سفید قاطع است.

حفظ مرکز

1.e4 e5

2.♘f3 ♘c6

3.♗b5 d6

4.d4

دلیلی ندارد که سیاه مرکز را بدون جدال ترک کند.

4. ... ♗d7

اکنون اگر:

5.♗×c6 ♗×c6 6.d×e5 ♗×e4

وضع مساوی حاصل شده است.

دفاع پیاده e5 بر پایه حمله متقابل به پیاده e4 بنا شده است.

5.♘c3 ♘f6

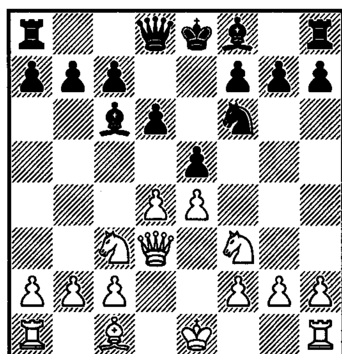
اینک سفید می‌تواند از دو راه زیر یکی را انتخاب کند:

۱) راه نو:

6.♗×c6! ♗×c6

7.♕d3!

سفید به طرز قاطعی از پیاده e4 دفاع می‌کند. اکنون پیاده e5 مورد تهدید قرار گرفته است و سیاه عملاً مجبور به ترک مرکز است.



۸۱

در شکل بالا، سیاه، هنوز هم می‌تواند با 7...♘d7 برای حمایت از پیاده کوشش کند. در آن حال ادامه 8.d5 به دلیل جواب 8...♘c5 باعث گرفتن سوار سیاه نمی‌شود. اما سفید با 8.♗e3 حریف را به ترک مرکز وادار می‌سازد.

7. ...	e×d4
8.♘×d4	g6
9.♗g5	♗g7
10.o-o-o	

سفید بهتر است.

۲) راه قدیم

6.o-o	♗e7
7.♖e1	

حالا سیاه برای رهایی از فشار حریف، لازم است با 7...e×d4 مرکز را ترک کند وگرنه در دام مشهور تاراش می‌افتد که متعاقباً خواهیم دید.

7. ...	e×d4
8.♘×d4	o-o
9.♗×c6	b×c6
10.♗g5	

10.b3d5! 11.e5♗b4

وضع دو طرف برابر است.

10. ...	h6
11.♗h4	♖e8
12.♕d2	♘h7
13.♗×e7	♖×e7

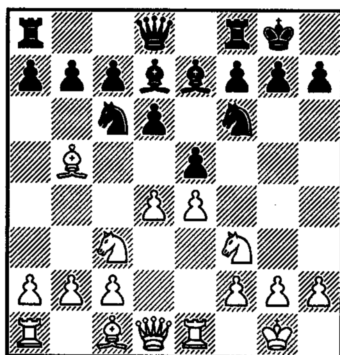
دو طرف وضعیت یکسان دارند.

(لاسکر ـ کاپابلانکا ۱۹۲۱)

دام تاراش

7. ...	o-o?

سیاه به‌جای 7...e×d5 و ترک مرکز، حرکت بالا را بازی کرده است.



۸۲

8.♗×c6	♗×c6
9.d×e5	d×e5
10.♕×d8	
1) 10. ...	♖a×d8
11.♘×e5	♗×e4
12.♘×e4	♘×e4
13.♘d3!	

اکنون دو سوار سیاه در معرض رخ e1 قرار گرفته است.

13. ...	f5
14.f3	♗c5+

این تنها راه ممکن است.

15.♘×c5!	

15.♔f1♗b6 الخ

15. ...	♘×c5
16.♗g5!	

نکته برجسته و پنهانی دام در این حرکت نهفته است. تهدید سفید اجرای حرکت 7.♗e7 و گرفتن تفاوت است.

16. ...	♖d5
17.c4!	

2) 10. ...	♖f×d8
11.♘×e5	♗×e4
12.♘×e4	♘×e4
13.♘d3	f5
14.f3	♗c5+
15.♔f1!	

در این راه بازی که رخ سیاه در ستون f قرار ندارد، این حرکت سفید، بهترین جواب است. حالا سیاه قادر نیست در آن واحد هر دو سوار مورد حمله را نجات دهد.

دفاع اشتاینیتز (دفاع جدید)

این راه بازی، در واقع راه تکامل‌یافته دفاع اشتاینیتز است. در مقایسه با دفاع قدیم، در این روش دفاعی سیاه می‌تواند پیاده نیرومند e5 را حفظ کند و در لحظه مناسب به اجرای حرکت b5 بپردازد.

1.e4	e5
2.♘f3	♘c6
3.♗b5	a6
4.♗a4	d6

سفید می‌تواند دو طرح متفاوت استراتژیک را دنبال کند:

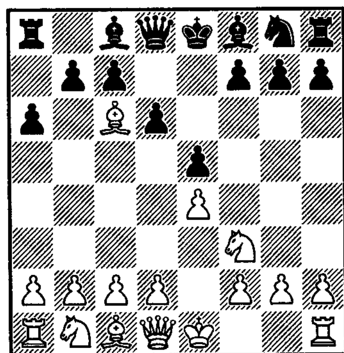
طرح اول

5.♗×c6+

(شکل ۸۳)

پیش از آنکه سیاه با 5...♗d7 و یا 5...b5 بازی را استحکام ببخشد.

در این راه بازی، سفید برتری اندکی بدست می‌آورد.



۸۳

5. ...	b×c6
6.d4	f6

این بازی منطقی‌ترین حرکت سیاه است. زیرا به سیاه امکان می‌دهد، از پیاده e5 دفاع کند و در معاوضه احتمالی (7.d×e5) زنجیر پیاده‌های خود را دست‌نخورده نگاه دارد. و چون فیل شاه سفید از صحنه پیکار خارج شده است، سفید قادر نیست از ضعف قطر b3-g8 بهره‌برداری کند.

7.c4

در شماره چهارم مجله شاخمات شوروی سال ۱۹۵۲، بررسی استاد بزرگ لیپ نیتزکی معرف برتری سفید است.

همچنین در کتاب شطرنج در شوروی تألیف استاد بزرگ راگوزین ضمن یک مقاله تئوریک، به همین نحو اظهارنظر شده است.[1]

۱. در این باره به تفسیر بازی لطفی ـ فوکس که در پایان مبحث بازی اسپانیایی آمده است، مراجعه شود.

تهدید این حرکت، گسستن زنجیر پیاده‌های سیاه با اجرای حرکت c5 است.

اینک بخشهای اساسی تجزیه و تحلیل لیپ نیتزکی از نظر خوانندگان می‌گذرد:

سیاه مختار است یکی از دو راه دفاعی زیر را انتخاب کند:

الف ـ 7...g6

ب ـ 7...♘e7 و سپس ♘g6...

راه الف

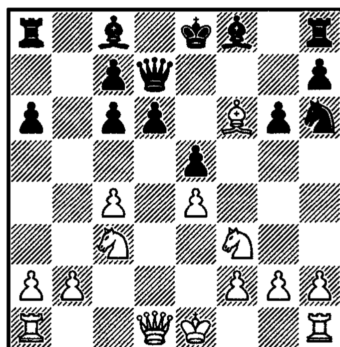
7. ...	**g6**
8.♘c3	

سفید، حریف را از اجرای حرکت 8...♘h6 یا 8...♗g7 باز نمی‌دارد.

1) 8. ...	**♘h6**
9.d×e5	**f×e5**

حرکت 9...d×e5 جایز نیست. زیرا دو پیاده بد برای سیاه باقی می‌ماند.

10.♗g5	**♕d7**
11.♗f6!	



۸۴

در این وضعیت، سیاه نمی‌تواند 11...♗g7? بازی کند. زیرا با پاسخ زیر رو به رو می‌شود:

12.♘×e5!d×e5 13.♕×d7+ و سپس 14.♗×g7

11. ...	**♖g8**

حالا شاه سیاه نمی‌تواند قلعه برود. چون روشن است که قلعه بزرگ برای شاه مناسب نیست.

12.♕a4

برتری با سفید است.

2) 8. ...	**♗g7**
9.♕a4	**♘e7**
10.d×e5	**f×e5**
11.c5!	**o-o**
12.♗g5	**♗d7**

12. ...d5 13.e×d5 c×d5 14.♕h4

بازی سفید بهتر است.

13.c×d6	**c×d6**
14.♕a3	

برتری سفید محرز است.

راه ب

7. ...	**♘e7**
8.♘c3	**♘g6**
9.♕a4	**♗d7**
10.c5	**d×c5**

10. ...♕b8 11.o-oa5 12.a3♗e7 13.♕c4

سفید بهتر است.

11.d×e5	**♘×e5!**

12.♘×e5 f×e5
13.o-o ♗d6
14.♗e3 ♕b8!

می‌توان گفت، وضع دو طرف برابر است.

طرح دوم

5.c3

یک طرح خوب سفید آن است که با انجام دادن این حرکت، هم مقدمات پیش راندن پیاده وزیر را فراهم سازد و هم راهی برای عقب‌نشینی احتمالی فیل شاه تهیه ببیند.

البته سیاه که موفق به تقویت پیاده شاه خود شده است، ناگزیر نیست به حرکت d4 سفید با بازی e×d4 پاسخ بدهد.

سفید همچنین می‌تواند بدون تمهید مقدمه، d4 بازی کند. که در آن حالت، بازی ممکن است به طریق زیر ادامه یابد:

5.d4b5 6.♗b3 ♘×d4 7.♘×d4 e×d4 8.c3 d×c3 9.♘×c3 ♗b7 10.♕e2c5 11.♗f4♘e7=

5. ... ♗d7
6.d4 g6

سیاه فیل شاه را در حالت فیانکتو گسترش می‌دهد و در موقع خود به پشتیبانی پیاده g6 با حرکت f5 به بازی متقابل در جناح شاه مبادرت می‌ورزد.

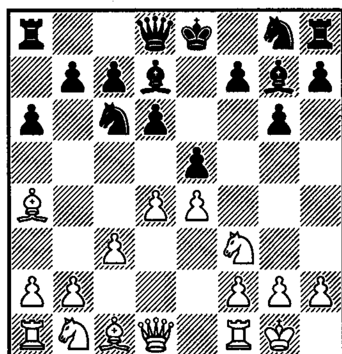
7.o-o ♗g7

(شکل ۸۵)

1) 8.d×e5 d×e5

8. ...♘×e5 9.♘×e5d×e5 10.f4! الخ

9.♗g5 ♗f6



۸۵

حرکت 9...♘f6 ضعیف است زیرا:

10.♗×c6 ♗×c6 11.♘×e5 ♗×e4 12.♘d2 ♗f5 13.♕b3!

10.♗e3 ♘ge7
11.♕c1 o-o
12.♗h6 ♗g7
13.♗×g7 ♔×g7
14.♕e3 f6

وضع بازی دو طرف یکسان است.

2) 8.♖e1 ♘ge7
9.♗e3 o-o
10.♘bd2 ♕e8
11.♗b3 b6
12.d×e5 d×e5
13.♘c4 ♔h8
14.♕c1

سفید کمی بهتر است.

(کارپوف ـ اسپاسکی ۱۹۸۶)

دوم: راههای با 3...a6

این حرکت که در قرن نوزدهم توسط پل

موزفی رواج یافته، همچنان اعتبار خود را حفظ کرده است. می‌توان گفت که این حرکت روح تازه‌ای به این شروع بازی دمیده است.

آنچه که امکان اجرای این حرکت را فراهم آورده این است که سفید نمی‌تواند بلافاصله برای گرفتن پیاده سیاه بازی کند. زیرا پس از:

4.♗×c6 d×c6 5.♘×e5

سیاه با جواب 5...♕d4 پیاده را با یک وضع خوب پس می‌گیرد.

پس از 3...a6 سفید می‌تواند 4.♗×c6 بازی کند و یا فیل را به خانه a4 عقب بکشد، تا در لحظه مناسب دست به تعویض بزند. در حالت دوم حرکت سوم سیاه مقدمه‌ای خواهد بود تا بتواند با b5... فیل حریف را وادار به عقب‌نشینی سازد و فشار را از روی ♘c6 بردارد.

روش تعویض

1.e4e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6

4.♗×c6	**d×c6**

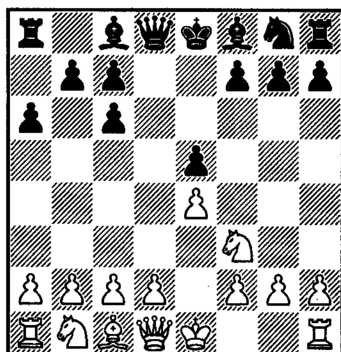
4. ...b×c6 5.d4e×d4 6.♕×d4

سفید به گسترش خوبی دست می‌یابد.

حرکت 5.♘×e5 ضعیف است و پاسخ 5...♕g5 به سیاه موقعیت خوبی می‌بخشد.

(شکل ۸۶)

در وضعیت شکل بالا سفید دو طرح استراتژیک متفاوت را می‌تواند دنبال کند. یا معاوضه سوارها را مدنظر قرار دهد تا در پایان بازی از ضعف ساختار پیاده‌های سیاه بهره‌برداری کند و یا ضمن دفاع از e4 پیاده e5 حریف را مورد حمله قرار بدهد.



۸۶

معاوضه سوارها

5.d4

سفید نخستین طرح استراتژیک را دنبال می‌کند.

5. ...	**e×d4**
6.♕×d4	**♕×d4**
7.♘×d4	

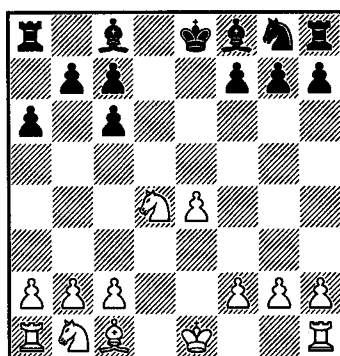
صفت مشخصه این وضعیت آن است که سفید روی جناح شاه در برابر سه پیاده حریف، چهار پیاده دارد. حال آنکه در جناح وزیر، چهار پیاده سیاه فقط به قدر سه پیاده سفید می‌ارزد. اما داشتن دو فیل برای شطرنج‌بازی که راه بکار بردن آنها را می‌داند می‌تواند جبرانی باشد. بنابراین نمی‌توان از برتری حقیقی سفید، سخن گفت.

(شکل ۸۷)

7. ...	**♗d7**

هدف سیاه آن است که بی‌درنگ قلعه بزرگ

برود و ضمناً در مقابل حرکت ♗f4 سفید، برای دفاع از پیاده c7 نگرانی نداشته باشد.



۸۷

7. ...♗d6 8.♘c3 ♘e7 9.♗e3c5 10.♘de2 ♘g6 11.o-o o-o 12.f3 ♖e8= (پطرسون ـ آلخین ۱۹۳۶)

8.♗e3	**0-0-0**
9.♘bd2	**♘e7**

9. ...g6 10.o-o-o ♗g7

سیاه بازی خوبی دارد.

10.o-o-o	**♖e8**
11.♖he1	**♘g6**

وضع دو طرف برابر است.

هجوم به پیاده e5

1) 5.♘c3

با دفاع از پیاده e4، تهدید روی پیاده e5 مطرح شده است.

5. ...	**f6**

از آنجا که فیل شاه سفید، از صحنه نبرد خارج شده است این حرکت مشکلی به بار نمی‌آورد. مثال:

6.♘×e5? f×e5 7.♕h5+ ♔e7! 8.♕×e5+ ♗e6

و سفید در برابر سواری که از دست داده است جبران کافی ندارد.

6.d3

6.d4×e×d4 7.♕×d4♕×d4

وضع دو طرف یکسان است.

6. ...	**♗d6**
7.♗e3	**c5**
8.♘e2	**♘e7**
9.♘g3	**♗e6**
10.c3	**♕d7**
11.o-o	**0-0**

دو طرف به تساوی وضع رسیده‌اند.

2) 5.o-o	**f6**
6.d4	**♗g4**
7.d×e5	**♕×d1**
8.♖×d1	**f×e5**
9.♖d3	**♗d6**

9. ...♗×f3 10.g×f3!

سفید برتری پیدا می‌کند.

10.♘bd2	**b5**

از ورود اسب حریف به خانه c4 جلوگیری می‌کند.

11.b3	**♘e7**
12.♗b2	**♘g6**
13.g3	**0-0**
14.♔g2	**♖f6**

طرفین به وضع برابر دست یافته‌اند.

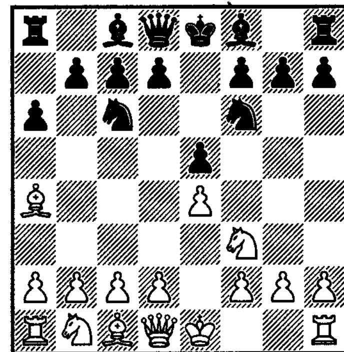
روش خودداری از تعویض (راه اصلی)

سفید فیل b5 را که مورد حمله قرار گرفته است عقب می‌کشد. پس از عقب‌نشینی فیل، سیاه امکان می‌یابد در لحظه لازم، با حرکت b5، اسب را از آچمزی خلاص کند و از فشار بر e5 بکاهد.

1.e4	**e5**
2.♘f3	**♘c6**
3.♗b5	**a6**
4.♗a4	**♘f6**

محققاً، قویترین ادامه همین است.

سیاه با حرکت اخیر و حمله به پیاده e4، سفید را به اخذ تصمیم فوری وادار می‌سازد.


۸۸

5.o-o

سفید با این حرکت، حداکثر امکانات را برای خود ذخیره می‌کند. به‌عنوان مثال، اگر با 5.♘c3 به دفاع از پیاده e4 مبادرت کند، از هجوم به مرکز سیاه با c3 و سپس d4 محروم می‌شود. از طرفی بعد از 5.♘c3 سیاه می‌تواند با حرکات:

5. ...b5 , 6.♗b3♘a5

به معاوضه فیل شاه سفید، که در این گشایش واجد اهمیت است دست بزند. اما بعد از 5.o-o اجرای طرح فوق با پاسخ زیر برخورد می‌کند:

7.♗×f7+♔×f7 8.♘×e5+♔e7

که در نتیجه سفید، در برابر قربانی فیل، دو پیاده گرفته و شاه حریف را از قلعه انداخته است.

همچنین، دفاع از پیاده e4 با حرکت سُست d3 نتیجه بزرگی نمی‌دهد. در آن حالت، سیاه با d6 از پیاده e5 حمایت می‌کند و سفید، برای یورش به مرکز حریف سرانجام باید پیاده d3 را پیش براند. پس بهتر آن است که پیاده وزیر به‌جای صرف دو «زمان» فقط با یک «زمان» به خانه d4 رانده شود.

بعد از حرکت 5.o-o، سیاه یک‌بار دیگر با دو روش تدافعی: «دفاع به هر قیمت» و «حمله متقابل» روبرو می‌شود که در این کتاب تحت عناوین «دفاع بسته» و «دفاع باز» مورد بررسی قرار می‌گیرد.

دفاع بسته

1.e4e5 2.♘f3♘c6 3.♗b5a6 4.♗a4♘f6 5.o-o

5. ...	**♗e7!**

علامت تحسین به این معنی نیست که این حرکت از 5...♘×e4 که «دفاع باز» را بنیاد

می‌نهد نیرومندتر است. بلکه «دفاع بسته» برای بازی آسانتر است و سیاه با خطرات احتمالی کمتری رو به رو می‌شود. دفاع بسته، روش دفاعی محکمی است و حمله مستقیم بر مواضع استوار سیاه دشوار خواهد بود.

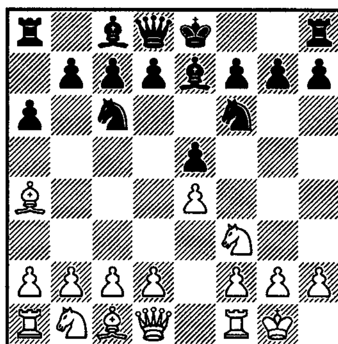
هدف سیاه از استقرار فیل در خانه e7 آن است که ستون e یعنی ستونی که شاه سیاه هنوز در آن قرار دارد، بسته شود و حمله به پیاده e4 حریف مطرح گردد. بدون آنکه از پیچیدگیهای ناشی از 5...♘×e4 و 6.d4 اثری در میان باشد.

انتخاب دفاع بسته مستلزم صبر و شکیبایی شطرنج‌باز و شناسایی عمیق وضعیت‌های متغیر و راههای متعدد تاکتیکی است.

سیاه کار عقب راندن ♗a4 با حرکت b5 را همچنان ذخیره دارد. اما در حال حاضر این حرکت، هنوز ضروری نیست. به‌عنوان مثال اگر:

6.♗×c6 d×c6 7.♘×e5

چون ستون e بسته شده است، سیاه نیز متقابلاً می‌تواند با 7...♘×e4 جواب بدهد و اشغال ستون شاه به توسط رخ یا وزیر سفید برای او خطری ندارد.



۸۹

در اینجا سفید می‌تواند بازی را با یکی از حرکات زیر دنبال کند. که از این پس به ترتیب مورد بررسی قرار می‌گیرند:

اول ـ 6.♖e1

دوم ـ 6.♕e2

سوم ـ 6.♘c3

اول: 6.♖e1

این حرکت، امروزه رایج‌ترین حرکت است. سفید رخ را در ستون مهم مرکزی مستقر می‌کند و در عین حال تهدید گرفتن پیاده e5 را مطرح می‌سازد.

6. ... b5

بهترین پاسخ سیاه به تهدید سفید همین حرکت است.

7.♗b3 d6

بعداً گامبی مارشال را مشاهده می‌کنیم.

8.c3

سفید هم پیشروی d4 را تهیه می‌بیند و هم راه گریزی برای فیل b3 فراهم می‌آورد.

اگر سیاه قصد دست‌یابی به تساوی را داشته باشد باید یک سلسله حرکاتی را که به طور منطقی به یکدیگر وابسته بوده و هدف آنها ایجاد وضع معینی باشد دنبال کند و این کار باید برپایه دست نخوردن مرکز استوار باشد. و هنگامی‌که سفید پیشروی d4 را عملی می‌سازد. سیاه حتی‌المقدور خیال ترک مرکز را (با e×d4) نباید به سر خود راه دهد.

8. ... 0-0

این حرکت جدیدترین راه ادامه است که

بازی 9...♘a5 را تدارک می‌بینند.

8. ...♘a5 9.♗c2c5 10.a4

با تهدید زیر:

11.a×b5 a×b5 12.b4

9.h3

سفید قبل از آنکه پیاده وزیر را پیش براند، از حرکت ♗g4 جلوگیری می‌کند. پس از 9.d4♗g4 اسب مدافع خانه d4 آچمز می‌شود و آن‌وقت اگر سفید d5 بازی کند و مرکز را ببندد، حمله به پیاده e5 متوقف می‌شود و اگر 10.♗e3 بازی کند بعد از:

10. ...e×d4 11.c×d4 ♘a5 12.♗c2♘c4 13.♗c1c5 الخ

سیاه به ایجاد اکثریت پیاده در جناح وزیر موفق می‌شود و می‌تواند آن را در مرحله پایان بازی بکار بگیرد.

9. ... ♘a5

سیاه همچنین می‌تواند 9...a5 بازی کند و برای آشنایی خوانندگان با ادامه آن، در زیر قسمتی از بازی کاستیلو ـ بولبوخان که در سال ۱۹۵۰ در ماردل پلاتا بازی شده است، آورده می‌شود:

10.a4b4 11.d4b×c3 12.b×c3 e×d4 13.c×d4d5 14.e5♘e4 15.♖e3 ♘b4 16.♘c3 ♗b7 17.♘e2 ♔h8 18.♗a3f6 19.♘f4♖a6=

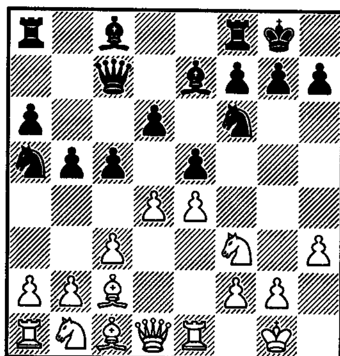
10.♗c2

فیل با اهمیت را حفظ می‌کند.

10. ... c5

خانه c7 را در دسترس وزیر قرار می‌دهد.

11.d4 ♕c7



۹۰

این بنای دفاعی که سیاه در سایه آن پیاده e5 را دست نخورده نگاه داشته است، متعلق به چیگورین بانی مکتب شطرنج شوروی است. این ساختمان دفاعی که در آغاز قرن بیستم، توسط این استاد بزرگ شطرنج ابداع گردیده است، اکنون در مسابقه‌های بزرگ، فراوان بازی می‌شود و عملاً از سایر بناهای این گشایش بازی، محکم‌تر است.

در وضعیت شکل بالا، سفید ساختار پیاده‌ای مطلوبی در مرکز دارد (پیاده‌های e4 و d4، در مقابل e5 و d6) و از آن‌طرف، سیاه پیاده نیرومند e5 را حفظ کرده است و گوشه‌چشمی هم به پیاده d4 حریف دوخته است.

برای ادامه بازی ایده‌های پایین می‌تواند مورد توجه قرار بگیرد:

۱ـ سفید تلاش خود را برای فشار بر مرکز سیاه دنبال کند و بکوشد اسب خود را در خانه‌های d5 و f5 مستقر سازد.

۲ـ برای استفاده از نوعی فشردگی وضع سیاه، نحوه اجرای حمله بر شاه حریف را

جستجو کند.

۳ـ سیاه، بدواً باید تمام سعی خود را برای روشن شدن وضع مرکز بکار بگیرد (به عنوان مثال، برانگیختن سفید به اجرای حرکات d×e5 یا d5) که نتیجه آن استحکام e5 است و بر اثر آن، سوارهای پای‌بند این خانه آزادی عمل پیدا می‌کنند. ضمناً در هیچ حالتی نباید قبل از روشن شدن وضعیت بازی در مرکز، دست به اقدامی بزنند. این نکته ـ در مقایسه با سفید ـ بسیار حائز اهمیت است. چون که سیاه در موقعیت تدافعی است و برای برقراری تساوی مبارزه می‌کند.

۴ـ شانسهای متقابل احتمالی سیاه، در جناح وزیر است و هرگز نباید بگذارد، پیاده‌های او در این جناح بلوکه شود. بلکه باید بکوشد به ایجاد ستون باز در این جناح موفق شود.

12.♘bd2

1) 12.b4c×b4 13.c×b4♘c4 14.♘bd2 ♗b7 15.♘×c4b×c4 16.d5a5 17.b5a4 18.♗×a4 ♕a5 19.♗c2 ♕×b5=

(تال ـ سانگی نیتی ۱۹۵۸)

2) 12.d5♘c4 13.a4♗d7 14.b3♘a5! 15.a×b5 a×b5 16.♗b2 c4 17.b4♘b7 18.♖×a8♖×a8=

(لوچنکف ـ اینگرون ۱۹۸۱)

در وضع شکل ۹۰ بعد از حرکت طبیعی 12.♘bd2 سیاه می‌تواند طرح‌های متفاوتی را دنبال کند. یا با 12...c×d4 روی ستون باز c وارد عمل شود یا 12...♗d7 بازی کند به منظور آنکه رخ شاه را قبل ازگشودن ستون c در خانه c8 آماده کارزار سازد و بالاخره یا آنکه حرکت 12...♗b7 را انجام دهد، تا سفید را به تصمیم‌گیری درباره مرکز ترغیب کند.

الف:

12. ...	**c×d4**
13.c×d4	**♘c6**

پانوف شطرنج‌باز شوروی، در اینجا حرکت 13...♗b7 را پیشنهاد کرده است. با این اندیشه که در فرصت مناسب به اجرای حرکت آزادکننده d5 مبادرت ورزد و اگر سفید با d5 از این کار سیاه جلوگیری کند، دست‌کم خیالش از بابت پیاده e5 آسوده باشد. بعد از حرکت پیشنهادی پانوف بازی می‌تواند این‌گونه دنبال شود:

14.d5♗c8 15.♘f1♗d7 16.♘3h2 ♖fc8 17.♗d3♘b7 18.b4a5 19.♗d2 a×b4 20.♗×b4 ♘c5 21.a3♕a7 22.♘g3♗d8

سیاه بهتر است.

(برونشتین ـ کرس ۱۹۵۱)

1) 14.♘b3

سفید قصد دارد حالت تنش در مرکز را حفظ کند.

14. ...	**a5**

هدف این حرکت هجوم به اسب b3 است.

15.♗e3	**a4**
16.♘d2	**♘b4**

بی‌شک بهترین بازی سیاه همین است.

17.♗b1 ♗d7

18.a3 ♘c6

19.♗d3 ♘a5

سیاه به برقراری تعادل وضع موفق شده است.

2) 14.♘f1 ♘×d4

15.♘×d4 e×d4

16.♘g3

واضح است که پیاده d4 را نمی‌توان گرفت. زیرا فیل c2 از دست می‌رود.

16.♗g5 ♕c5 17.♗h4 ♗e6 18.♖c1 ♕b4 19.e5d3!

و امتیاز با سیاه است.

16. ... ♘d7

17.♘f5 ♗f6

18.♖e2

18.♗b3 ♕b6 19.♗d5 ♗b7!=

18. ... ♕b6

اکنون مبارزه بر سر پیاده d4 جریان دارد.

19.♖d2 ♘e5!!

20.♘×d4 ♘c4

21.♖d3 ♗b7

22.b3 ♘e5

23.♖d2 d5!

اکنون بهترین فرصت است که پیاده عقب‌مانده و منفرد d6 از این حالت خارج و با پیاده‌ی مرکزی سفید معاوضه شود.

24.f4 d×e4!!

سیاه به برتری روشنی رسیده است. اگر سفید با پیاده، اسب را بزند. سیاه ابتدا پیاده و سپس سوار را پس می‌گیرد و برتری را همچنان حفظ می‌کند.

3) 14.d5 ♘b4

15.♗b1 a5

منظور سیاه آن است که اسب را از راه a6 به خانه c5 برساند.

16.a3 ♘a6

17.♘f1 ♗d7

18.♗d2 b4

بر حرکت b4 سفید پیشدستی می‌کند.

19.a×b4 ♘×b4

وضع طرفین یکسان است.

اکنون به بررسی یک طرح دیگر سیاه می‌پردازیم.

ب:

12. ... ♗d7

13.d×e5 d×e5

14.♘f1 ♘c4

15.♘g3

15.b3 ♘b6 16.a4c4 17.a5 c×b3 18.a×b6 ♕×c3 19.♗×b3 ♕×a1 20.♕d2 ♗a3

این بازی بین بولسلاوسکی و اسمیسلوف در سال ۱۹۴۶ انجام گرفته و امتیاز با سیاه است.

15. ... ♖ad8

16.♕e2 ♖fe8

17.b3 ♘b6

18.a4 ♗f8

طرفین وضع برابر دارند.

ج:

12. ... ♗b7
13.d5 ♗c8

اکنون که قطر بزرگ h1-a8 بسته شده است فیل سیاه دیگر در خانه b7 کاری ندارد.

14.♘f1 ♖e8

راه رفتن فیل e7 به خانه g7 را باز می‌کند.

15.♔h2 g6
16.♘e3 ♗f8
17.g4

یورش بر قلعه حریف این‌چنین آغاز می‌شود.

17. ... ♗g7
18.♖g1 ♔h8

این بازی هم بین بولسلاوسکی و اسمیسلوف در سال ۱۹۴۷ انجام شده است و طرفین وضع برابر دارند.

دوم: 6.♕e2

1.e4e5 2.♘f3♘c6 3.♗b5a6 4.♗a4♘f6 5.o-o ♗e7

در این راه بازی سفید به‌جای رخ از وزیر خود برای دفاع از پیاده e4 استفاده می‌کند و خانه d1 را برای استقرار رخ آزاد می‌سازد. حرکت بالا «حمله وُرال» نامیده می‌شود.

6.♕e2 b5
7.♗b3 o-o
8.c3

8.a4b4 (8...♖b8 9.a×b5 a×b5 10.♘c3d6 11.h3♗d7)

وضع سیاه خوب است. تریبال ـ آلخین ۱۹۲۲

9.a5d6 10.c3 ♖b8 11.♗c4 d5!=

1) 8. ... d6
9.♖d1 ♗e6
10.♗c2

از تعویض فیل سفید خود امتناع می‌کند.

10. ... d5
11.d3 ♖e8
12.♘bd2 ♗d6
13.♘f1 h6
14.h3 ♕c8!?
15.♘g3 d×e4

وضع طرفین برابر است (پارنوف ـ ونی میرووویچ ۱۹۸۵)

2) 8. ... d5
9.d3

9.e×d5♗g4 10.d×c6e4 11.d4 e×f3 12.g×f3 ♗h5! 13.♗f4 ♖e8 14.♗g3 ♗d6 15.♕d3 ♗g6=

9. ... ♖e8
10.♖e1 ♗b7
11.♘bd2 ♕d7
12.♘f1 ♖ad8
13.♗g5 ♘a5
14.♗c2 d×e4
15.d×e4 ♘c4

این بازی در سال ۱۹۵۲ بین کِرِس و گِلِر بازی شده است و دو بازیکن به وضع برابر رسیده‌اند.

سوم: 6.♘c3

1.e4e5 2.♘f3♘c6 3.♗b5a6 4.♗a4♘f6 5.o-o♗e7

6.♘c3

ضمن گسترش یک سوار، تهدید زدن پیاده e5 را مطرح ساخته است.

6.♗×c6 d×c6 7.d3♗d6 8.♘bd2 o-o 9.♘c4 ♖e8 10.b3b5 11.♘e3!

وضع سفید بهتر است.

6. ...	**b5**
7.♗b3	**d6**
8.♘d5	

8.a4b4 9.♘d5♘a5 10.♘×e7 ♕×e7 11.d4 ♘×b3 12.c×b3♗g4 13.♗g5 o-o=

(توماس ـ آلخین ۱۹۲۲)

8. ...	**♗b7**
9.♘×f6+	**♗×f6**
10.♗d5	**♕c8**
11.♖e1	**o-o**
12.c3	**♘a5**

بعد از ادامه زیر، سفید به نوعی برتری می‌رسد:

12. ...♘e7 13.♗b3c5 14.d4♕c7 15.a4

(کِرِس ـ گلی گوریچ ۱۹۵۸)

13.♗×b7	**♕×b7**

تساوی وضعیت ایجاد شده است.

گامبی مارشال

گامبی مارشال یا حمله مارشال روش ابداعی فرانک مارشال، شطرنج‌باز نامدار آمریکایی است که در سال ۱۹۱۸ برای نخستین بار در شهر نیویورک در مقابل کاپانلانکا بکار برده است.

در این روش بازی که از دفاع بسته جدا می‌شود، سیاه پس از حرکت 7.♗b3 سفید به‌جای 7...d6 قلعه می‌رود و بعد از 8.c3 آنگاه حرکت !8...d5 را انجام می‌دهد.

قصد سیاه از این قربانی پیاده آن است که ابتکار را از دست سفید برباید، قطرهای a8-h1 و b8-h2 و c8-h3 و همچنین ستون شاه باز شود. به این امید که بتواند از این خطوط علیه قلعه شاه حریف بهره‌برداری کند. ضمن آنکه در این میان، اسب جناح شاه سفید که تنها مدافع قلعه اوست حذف می‌شود و گسترش نیروهای سفید به کندی صورت می‌گیرد.

1.e4e5 2.♘f3♘c6 3.♗b5a6 4.♗a4 ♘f6 5.o-o ♗e7 6.♖e1b5 7.♗b3

7. ...	**o-o**
8.c3	**d5**

سفید می‌تواند با 8.d4 از ورود بازی به گامبی مارشال جلوگیری کند.

هرچند ارزش این گامبی همواره مورد تأمل بوده، واقعیت این است که سیاه حالت تهاجمی نیرومندی پیدا می‌کند.

9.e×d5

سفید می‌تواند به سادگی از قبول گامبی خودداری کند و با حرکت 9.d3 بازی آرامی داشته باشد. البته در آن حالت هیچگونه برتری ندارد. مثال:

9.d3d×e4 10.d×e4♕×d1+ 11.♗×d1=

9. ... ♘×d5

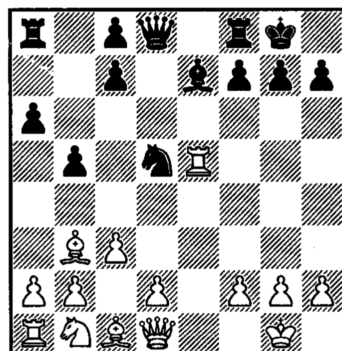
این راهی است که مارشال رفته است.

9. ...e4 10.d×c6 e×f3 11.d4! f×g2 (11...♗g4 12.g×f3! ♗h3 13.♗f4 (وضع سفید خیلی خوب است)
12.♕f3 ♗e6 13.♗f4 ♘d5 14.♗g3 a5 15.♘d2

برتری با سفید است.

10.♘×e5 ♘×e5

11.♖×e5



۹۱

در اینجا دو راه، برای ادامه بازی پیش روی سیاه قرار دارد. یکی 11...♘f6 که مارشال در بازی با کاپابلانکا انجام داده است و دیگری 11...c6 که در بررسی‌های بعدی این گامبی پیشنهاد شده است.

I

11. ... ♘f6

تهدید سیاه اجرای حرکات ♗d6 سپس ♘g4 و متعاقباً ♕h4 است.

a) 12.h3 ♗d6

13.♖e1 ♘g4!

1) 14.h×g4 ♕h4

15.♕f3 ♗h2+

15.♕h2+ 16.♔f1 ♗×g4 17.♕×g4 ♕h1+ 18.♔e2 ♖ae8+ 19.♗e6! ♖×e6+ 20.♕×e6 ♕h5+ 21.g4

سفید می‌برد.

16.♔f1 ♗×g4

17.♕e4 ♗f4!

سیاه حمله غیرقابل دفاعی بدست آورده است. حالا اگر سفید 18.g3 بازی کند، جواب سیاه 18...♕h2 خواهد بود. (با تهدید ♗h3+ و سپس ♖ae8) و در صورت:

19.♖e3 ♖ae8 20.♕d5 ♗×g3 21.♖×g3 (21.♕×f7+ ♔h8)
21...♗e2+ 22.♔e1 ♗f3+ می‌برد

نتیجه آنکه سفید نباید اسب g4 را بزند.

بلکه باید این‌طور بازی کند:

2) 14.d4 ♕h4

15.♕f3 ♘×f2

16.♗d2

وزیر سفید نمی‌تواند اسب سیاه را بزند. زیرا

بعد از:

16.♕×f2 ♗h2+! (16...♗g3 17.♕×f7+) 17.♔f1 ♗g3 18.♕e2 ♗×h3 19.g×h3 ♖ae8

و سیاه می‌برد.

16. ... ♗b7
17.♕×b7 ♘d3
18.♖e2 ♕g3
19.♔f1 ♘f4

19. ...♕h2 20.g4

20.♖f2!

برتری با سفید است.

b) 12.d4! ♗d6
13.♖e1 ♘g4
14.h3 ♕h4
15.♕f3 ♘×f2
16.♖e2 ♘g4

به عقیده تارتاکوور دو طرف وضع برابر دارند.

در بازی کاپابلانکا ـ مارشال، سیاه 16...♗g4?! بازی کرده و در پایان راه زیر سفید به برتری قاطع نیرو دست یافته است:

16. ...♗g4 17.h×g4 ♗h2+ 18.♔f1 ♗g3 19.♖×f2 ♕h1+ 20.♔e2 ♗×f2 21.♗d2! ♗h4 22.♕h3 ♖ae8+ 23.♔d3♕f1+ 22.♔c2 ♗f2 25.♕f3

II

11. ... c6!
1) 12.d4 ♗d6
13.♖e1

13.♖e2♕h4 14.g3♕h5 15.♘d2 ♗g4 16.f3 ♗×f3 17.♘×f3 ♕×f3 18.♖f2 ♕e4 19.♕f3

شانس سفید کمی بهتر است.

(ساکس ـ نیکولیک ۱۹۸۳)

13. ... ♕h4

سیاه یک پیاده از دست داده است. اما ابتکار عمل را همچنان در اختیار دارد.

14.g3 ♕h3
15.♗e3 ♗g4
16.♕d3 f5
17.f4 ♔h8
18.♗×d5 c×d5
19.♘d2 ♖ae8
20.♕f1 ♕h5
21.a4

سیاه در مقابل پیاده از جبران کمی برخوردار است.

2) 12.♗×d5 c×d5
13.d4 ♗d6
14.♖e3 ♕h4
15.h3 ♕f4
16.♖e5 ♕f6
17.♖e1 ♕g6
18.♕f3 ♗e6
19.♗f4 ♗×f4
20.♕×f4 ♗×h3
21.♕g3 ♕×g3

دو طرف وضع یکسان دارند.
(تال ـ اسپاسکی ۱۹۶۵)

دفاع باز

سیاه اگر در دفاع بسته از روش «دفاع به هر قیمت» استفاده می‌کند، در دفاع باز که دفاع تاراش نیز نامیده می‌شود، روش «حمله متقابل» را بکار می‌گیرد. راهی که پس از یک دوره بی‌اعتباری، ارزش دوباره یافته است.

ایده‌های راهنمای این راه بازی، برای سفید حفظ فیل شاه و یک پیاده استوار در خانه e5 است و برای سیاه، ابقاء اسب در e4 و تا آنجا که ممکن باشد داشتن یک پیاده نیرومند و ماندگار در خانه d5 است و نیز گسترش فیل شاه به نحوی که دست و پای سایر سوارها را نبندد.

در دفاع باز، ایده‌ها در مقایسه با دیگر راههای بازی اسپانیایی، نسبتاً دست یافتنی‌تر هستند. اما پیاده کردن آنها که عموماً جنبه تاکتیکی دارند، پیچیده‌تر است.

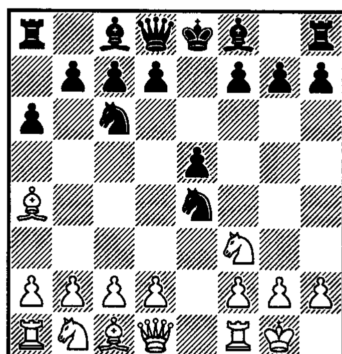
1.e4	**e5**
2.♘f3	**♘c6**
3.♗b5	**a6**
4.♗a4	**♘f6**
5.o-o	**♘×e4**

(شکل ۹۲)

بازی اخیر سیاه، حرکت بنیادی این دفاع است.

6.d4

سفید می‌کوشد حریف را به گرفتن این پیاده ترغیب کند تا با گشودن ستون e اسب را آچمز سازد.



۹۲

6.♖e1 ♘c5 7.♘×e5 ♗e7=

6. ... b5

6. ...e×d4 7.♖e1 d5 8.♗g5 ♗e7 9.♗×e7 ♔×e7 10.♘×d4 ♘×d4 11.♕×d4

برتری سفید آشکار است.

7.♗b3 d5

سیاه در کمال استحکام از ♘e4 حمایت می‌کند.

8.d×e5

بعد از:

6.♘×e5 ♘×e5 9.d×e5

چون راه پیاده f سفید بسته نشده است، او می‌تواند به راحتی در جناح شاه دست به مانور بزند و از آن طرف، چون اسب وزیر سیاه از بازی خارج شده است، راه برای گسترش سایر مهره‌های سیاه آسان گشته و دستیابی او به برقراری تعادل سهل‌تر شده است.

در ادامه این راه فرعی بهترین بازی سیاه 9...c6 و یا 9...♗b7 است برعکس حرکت 9...♗e6 به علت امکان پیشروی f4-f5 درست نیست. مثال:

9. ...♗e6 10.♗e3 ♗c5 11.♗×c5 ♘×c5 12.f4 g6 13.♘d2 o-o 14.♘f3 ♘×b3 a×b3c5 16.♕d2b4 17.♕f2 ♕b6 18.♕h4

با برتری سفید

8. ... ♗e6

راه پیشروی پیاده f سفید باز نیست.

9.c3

در برابر حرکت 9.♕e2 که به حمله «هاول» مشهور است، برونشتین، بازی 9...♗c5 را پیشنهاد می‌کند که سفید را از اجرای حرکت ♖d1 مانع می‌شود و ادامه آن از این قرار است:

10.♗e3 o-o 11.♘bd2 ♘×d2 12. ♕×d2 d4 13. ♗g5 ♕d7 14.♗×e6 ♕×e6

که به تساوی می‌انجامد.

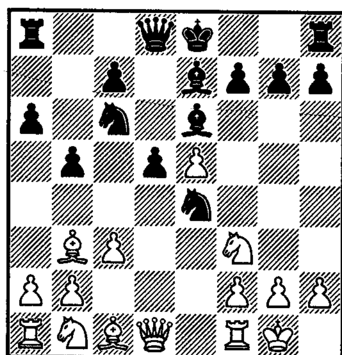
سیاه برای گسترش فیل شاه خود باید یکی از خانه‌های e7 و c5 را انتخاب کند.

a) 9. ... ♗e7

(شکل ۹۳)

آرایش پیاده‌ها، راهنمای ادامه بازی است، سفید در جناح شاه و سیاه در جناح وزیر دارای اکثریت پیاده‌ای هستند. سفید باید بکوشد تا اسب پیش‌تاخته سیاه را دور سازد و با حرکات ♗c2 و ♘d4 و در نهایت پیشروی پیاده f و احتمالاً پیاده g، قوای خود را در حمله علیه شاه سیاه بکار بگیرد.

دورنمای بازی سیاه، اجرای حرکت c5... و در صورت امکان کسب بازی متقابل در مرکز است.



۹۳

10.♘bd2 o-o

اگر سیاه 10...♘×d2 بازی کند، پس از:

11.♗×d2 ♘a5 12.♘d4

سفید با اجرای حرکات f4 و f5 حمله بر جناح شاه سیاه را به راه می‌اندازد.

11.♗c2

11.♖e1 ♘c5 12.♘d4 ♘×d4 13.c×d4 ♘d7 الخ

11. ... f5

11. ...♘c5? 12.♘d4 ♘×e5 12.♕h5! ♘g6 14.f4 ♗d7 15.f5♘h8 16.f6

و سفید یک سوار می‌گیرد.

(شکل ۹۴)

در وضع بالا شانس دو طرف برابر است.

12.♘b3

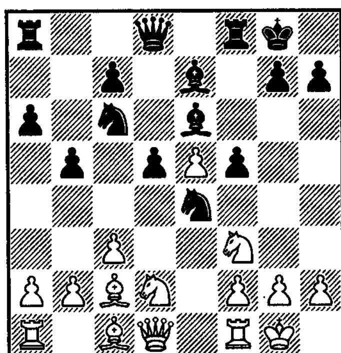
اگر سفید پیاده حریف را در حین عبور بزند،

بعد از:

12.e×f6 «e.p.» ♘×f6 13.♘b3 (13.♘g5 ♗g4) ♕d7

امتیازی کسب نمی‌کند.

۹۴



12. ...	**♕d7**
13.♘bd4	**♘×d4**
14.♘×d4	**c5**
15.♘×e6	**♕×e6**
16.f3	**♘g5**
17.♗×g5	**♗×g5**
18.f4	**♗d8**

طرفین به وضع برابر رسیده‌اند.

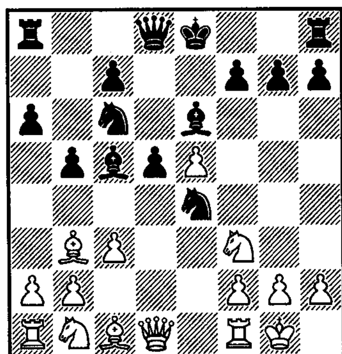
مقصود از حرکت اخیر سیاه آن است که فیل در خانه b6 مستقر شود.

b) 9. ... ♗c5

(شکل ۹۵)

در این وضعیت که فیل سیاه به‌جای e7 در خانه c5 مستقر شده است، برای سیاه مسائل تاکتیکی بیشتر خودنمایی می‌کند. فیل در c5 راه پیاده c7 را بسته اما فیل و اسب به طور هماهنگ خانه f2 را نشانه رفته‌اند.

۹۵



1) 10.♘bd2

سفید برای از جا کندن اسب نشسته در e4 آغاز به کار می‌کند.

10. ...	**0-0**
11.♗c2	

11.♕e2 ♗f5 12.♘×e4d×e4 13.♘g5 ♘×e5! 14.♘×e4♗g4 یا 14...♕d3=

11. ...	**f5**

این حرکت، بازی را به راههای پرپیچ و خم تاکتیکی می‌کشاند و اگر سیاه قصد استقبال از آن را نداشته باشد، می‌تواند به روش آسان زیر با حریف به برابری برسد:

11. ...♗f5 12.♘b3 ♗g4 13.♘×c5 ♘×c5 14.♖e1 ♖e8 15.♗f4 ♘e6 16.♗g3 ♗h5 17.♕d2 ♗g6 18.♗×g6 h×g6=

12.♘b3

هدف این حرکت آن است که خانه d4 به نحوی استوار اشغال شود.

ادامه 12.e×f6«e.p.»♘×f6 چیزی عاید

سفید نمی‌کند.

12. ... ♗b6
13.♘bd4 ♘×d4
14.♘×d4 ♗×d4
15.c×d4

15.♕×d4!c5 16.♕d1f4 17.f3♘g5 18.a4b4 19.c×b4

سفید بهتر است.

15. ... f4

تهدید سیاه اجرای حرکت f3 و تخریب قلعه سفید است.

16.f3 ♘g3

یک قربانی نمونه‌وار که در پایین دلیل آن را می‌بینیم.

17.h×g3

مسلماً سفید می‌تواند با 17.♖f2 از زدن ♘g3 صرفنظر کند. و باز هم به برتری برسد، اما چون قربانی متقابلی را مدنظر دارد، حرکت بالا را انجام می‌دهد.

بعد از 17.♖f2 ادامه بازی می‌تواند چنین باشد:

17.♖f2 ♕h4 18.♕d3 ♖f5 19.♗×f4♕×f4 20.h×g3 ♕×g3 21.f4

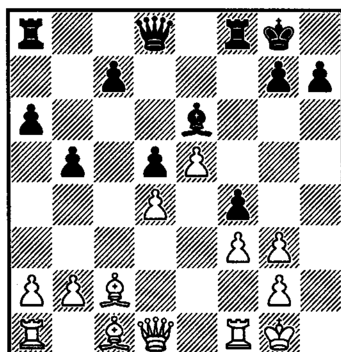
(شکل ۹۶)

17. ... f×g3

حالا تهدید سیاه اجرای حرکت 18...♕h4 است.

18.♕d3! ♗f5

18. ...♕h4 19.♕×h7+! ♕×h7 20.♗×h7+ ♔×h7



۹۶

و متعاقب آن پیاده g3 که بیش از حد به جلو آمده است سقوط می‌کند.

18. ...g6 19.♕e3 ♕h4 20.♕h6!

19.♕×f5! ♖×f5
20.♗×f5 ♕h4
21.♗h3 ♕×d4+
22.♔h1 ♕×e5

وضعیت برای هر دو طرف بازی، بسیار پیچیده است و بازی سیاه را نباید در سطح پایین‌تر از وضع سفید ارزیابی کرد.

برای آگاهی بیشتر خوانندگان یک راه ادامه وضعیت بالا را که در یک بازی انجام شده است به نظر می‌رسانیم:

23.♗d2 ♕×b2 (23...c5 24.♖fe1! ♕×b2 25.♗f4 d4 24.♗×g3 الخ) 24.♗f4 c6 25.♖ae1 d4 26.♖e7d3 27.♗e5 ♕e2 28.♖g1 ♔f8 29.♗d6 ♕×e7 30.♗×e7+ ♔×e7

وضع به سود سیاه است.

2) 10.♕d3

10.♕e2 o-o 11.♗e3 f6 12.e×f6 ♕×f6 13.♘bd2 ♗d6 14.a4 ♘×d2 15.♕×d2 ♘e5 16.♘×e5 ♕×e5 17.f4 ♕h5=

(برتوک ـ گِلِر ۱۹۶۲)

10. ... o-o
11.♘bd2 f5
12.e×f6«e.p.» ♘×f6
13.a4 ♗f7
14.♘g5 ♘e5
15.♕g3 ♕d6
16.♗c2 ♗g6

حرکت !?16...h6 پس از:

17.♘×f7 ♘×f7 18.♘b3

به سود سفید است.

17.♗×g6 ♘×g6

طرفین به تساوی وضع رسیده‌اند.

بازی اسپانیایی

دکتر ایوه ـ دکتر ایتکن

۱۹۴۵

1.e4 e5
2.♘f3 ♘c6
3.♗b5 a6
4.♗a4 ♘f6
5.o-o ♘×e4

سیاه روش دفاع باز را انتخاب کرده است.

6.d4 b5
7.♗b3 d5
8.d×e5 ♗e6
9.c3 ♗c5

یک راه دیگر بازی که سیاه می‌تواند انتخاب کند، گسترش فیل شاه در خانه e7 است.

10.♕e2

بازی بهتر یکی 10.♕d3 است و دیگری 10.♘bd2 که ادامه حضور اسب حریف را زیر سؤال می‌برد.

10. ... o-o
11.♗e3

حرکت 11.♘bd2 بهتر است.

11. ... ♗×e3
12.♕×e3 ♘e7

قصد سیاه آن است با پیش راندن پیاده c، فشار بر خانه d4 را افزون سازد.

13.♘d4 c5
14.♘×e6 f×e6
15.♘d2

حرکت 15.f3 با پاسخ 15...♘f5 مواجه مـی‌شد و شـانس بـازی سـیاه را مسـاعدتر می‌ساخت.

15. ... ♘f5
16.♕e2 ♘×d2
17.♕×d2

این چهارمین بار است که وزیر سفید جابه‌جا می‌شود و روشن است که سیاه گسترش بـهتری دارد.

17. ... ♕b6
18.♗c2 ♖ad8

19.♖ad1 d4

آتش نبرد بالا می‌گیرد.

20.♗×f5 ♖×f5

در نبرد سلاح‌های سنگین که در پی خواهد آمد، سوارهای سیاه توان رزمی زیادی از خود نشان خواهند داد.

21.♖fe1 ♖f7

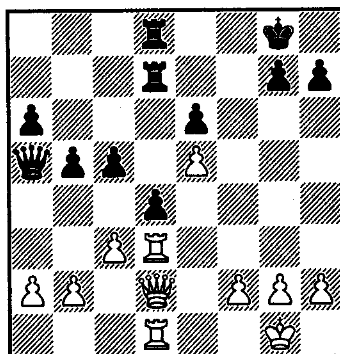
22.♖e3

حرکت 22.♕e2 بهتر بود.

22. ... ♖fd7

23.♖d3 ♕a5

یک حرکت خوب حساب‌شده، ادامه بازی نشان می‌دهد که سیاه با چه امکانات ساده اما منطقی، عملیات جنگی را رهبری می‌کند.



۹۷

تهدید سیاه چنین است:

24. ...d×c3 25.♕×c3 ♕×c3

24.c×d4

اگر:

24.♕c2 ♕×a2 25.c×d4 ♖×d4 26.♖×d4 c×d4

و یا اگر:

24.b4 d×c3 25.♕×c3 ♕a4!

با تهدید برنده 26...♕×d1+

24. ... ♕×a2

25.♖a3

حرکت 25.♕c1 مقاومت بیشتری را در بردارد.

25. ... ♖×d4

26.♖×a2 ♖×d2

27.♖×d2 ♖×d2

در این پایان بازی رخ‌ها، برگ‌های برنده (پیاده اضافی، اکثریت پیاده‌ها در جناح وزیر و فعالیت بیشتر رخ) در اختیار سیاه است.

28.♔f1 c4

29.♔e1

29.♖×a6 ♖×b2 30.♖×e6 c3 31.♖c6c2 32.♔e1 b4 33.♔d2 b3 34.e6♔f8

و سیاه می‌برد.

29. ... c3!

30.♖×a6 c×b2

سفید به باخت خود اعتراف می‌کند.

بازی اسپانیایی

تیپ سای (هند) ـ خسرو هرندی (ایران)

قطر ـ ۱۹۹۰

1.e4 e5

2.♘f3 ♘c6

3.♗b5 a6

4.♗a4 ♘f6

5.o-o ♗e7

6.♖e1 b5

7.♗b3 o-o

سیاه از حرکت معمول d6 چشم می‌پوشد. شاید این یک پس و پیش کردن ساده حرکات است و شاید هم خود را برای اجرای گامبی مارشال آماده ساخته است.

8.d4

سفید به منظور مقابله روانی با اندیشه حریف از ورود بازی به گامبی مارشال جلوگیری می‌کند. راه دیگر ممانعت از این کار به شرح زیر است:
8.a4 ♗b7 9.d3d6 10.♘c3 ♘a5 11.♗a2b4 12.♘e2 c5 13.♘g3...

8. ... d6

تعقیب بازی به روش زیر به برد سفید منتهی می‌شود:

1) 8. .. e×d4 9.e5 ♘e8 10.♗d5 ♖b8 11.♗f4

2) 8. ... ♘×d4 9.♗×f7+ ♖×f7 10.♘×e5 ♘e6? (10. ...♘c6 11.♘×f7 ♔×f7 12.e5 ♘e8 13.♕d5+) 11.♘×f7 ♔×f7 12.e5 ♗b7 (12...♘g8 13.♕f3+) 13.e×f6

9.c3

حرکت 9.d×e5 و حذف فشار بر پیاده شاه سیاه چیزی عاید سفید نمی‌کند.

9. ... ♗g4

10.d5

سفید اگر مایل به بستن مرکز نباشد می‌تواند به طریق زیر بازی کند:
10.♗e3 e×d4 11.c×d4 ♘a5 12.♗c2 c5 13.d×c5 d×c5 14.♘bd2 ♘c6 15.♖c1...

10. ... ♘a5

11.♗c2 c6

12.h3 ♗×f3

1) 12. ...♗c8 (12...♗d7 13.♘×e5 d×e5 14.d6) 13.d×c6♕c7 14.a4 b4

دو طرف وضع برابر دارند.

2) 12. ...♗h5 13.d×c6 ♘×c6 14.♗g5 ♕b6 15.♘bd2 ♖ad8 16.♗b3 ♘d7 17.♗e3 ♕c7 18.♘f1 ♘a5 19.♘g3 ♗g6 20.a4

سفید نسبت به حریف وضع بهتری دارد.

13.♕×f3 c×d5

14.e×d5 ♘c4

15.♘d2 ♘b6

16.♘f1!?

سفید در اندیشه کسب برتری موضعی (پوزیسیونی) از جمله بهره‌برداری از ضعف رقیب در خانه‌های سفید (به علت خروج فیل وزیرش از صحنه نبرد) پیاده وزیر را فدا می‌سازد.

16. ... ♘b×d5

17.♘g3 ♘c7

18.♘f5 ♔h8?!

در اینجا حرکت بهتر سیاه 18...♘e6 است و ادامه آن می‌تواند به شرح زیر باشد:

19.a4b4 (19...b×a4 20.♖×a4! g6 21.♘×e7+ ♕×e7 22.♗h6 ♖fe8 23.♖ea1) 20.♕b7 ♖e8 21.♕×b4 ♗f8 22.a5 ♖b8 23.♕h4...

19.a4

سفید با توجه به ضعف جناح وزیر رقیب برای تضعیف بیش از پیش آن اقدام می‌کند.

19. ... b4?

در وضعیت حاضر این حرکت جبراً به برتری سفید می‌انجامد.

20.c×b4 ♖b8
21.♗d2 ♘fd5
22.♗b3 ♘×b4
23.♕g4 ♘e8
24.♗×b4 a5
25.♘×e7

حرکت 25.♖e4 نیز به برتری سفید منجر می‌شود.

25. ... ♕×e7

25. ... ♖×b4? 26.♘c6 و سفید می‌برد.

26.♗×a5 ♖×b3
27.♗c3 ♘f6
28.♕d1!

درگیری دو هماورد در جناح وزیر خاتمه یافته است و سفید به دلیل در اختیار داشتن دو پیاده گذشته در این جناح، به برتری آشکار رسیده است.

28. ... ♖fb8

رخ را در خانه b3 باقی نگاه می‌دارد تا از پیشروی پیاده اسب وزیر حریف جلوگیری کند. اما ادامه بازی صحت این حرکت را زیر سؤال می‌برد.

29.a5 ♘e8
30.a6 ♕a7
31.♗d4! ♕a8

سیاه قادر نیست فیل سفید را تصاحب کند زیرا این کار موجبات شکست او را فراهم می‌سازد.

1) 31. ...♕×d4? 32.♕×d4 e×d4 33.a7 ♖a8 34.♖×e8 ♖×e8 35.a8:♕

2) 31. ...e×d4 32.♕×b3 h6 (32...♘f6 33.♖e7!) 33.♕×b8 ♕×b8 34.a7 ♕a8 35.♖×e8+...

در هر دو حالت سفید می‌برد.

32.a7 ♖b7

۹۸

33.♗×e5!

این ضربه کارساز تکلیف پیکار را یکسره می‌کند.

33. ... d×e5

34.♖×e5

حالا تهدید اجرای حرکت 35.♖×e8+ و سپس 36.a8:♕ خودنمایی می‌کند.

34. ... ♘f6

34. ...♘c7 35.♖e7 ♘e6 (35...♖×b2 36.♕f3) 36.♕d5

و سفید پیروز می‌شود.

35.♖c5!

تهدید سفید 36.♖c8+ است و پس از 36...♕×c8 آنگاه حرکت 37.a8:♕ اجرا خواهد شد.

35. ... ♖×b2

36.♕c1 ♖b1

37.♖×b1 ♖×b1

38.♕×b1 ♕×a7

39.♖c8+ ♘g8

40.♕e4

سفید قصد دارد 41.♖×g8+ و بعد 42.♕e8+ بازی کند.

40. ... ♕a1+

41.♔h2 g6

42.♕e8 ♕g7

43.♖c7

سیاه شکست را می‌پذیرد.

بازی اسپانیایی
دفاع اشتاینیتز جدید

فوکس (آلمان شرقی)ـ لطفی (ایران)

المپیاد ۱۹۵۶

1.e4 e5

2.♘f3 ♘c6

3.♗b5 a6

4.♗a4 d6

5.♗×c6+

بعد از 5.o-o سیاه با 5...♗d7 وضع را محکم می‌سازد و به دنبال 6.c3 با حرکت 6...g6 فیل شاه را در حالت فیانکتو گسترش می‌دهد.

5. ... b×c6

6.d4 f6

سیاه با این محکم‌ترین حرکت، از پیاده e5 دفاع می‌کند و زنجیر پیاده‌هایش را در تعویض محتمل در خانه‌ی e5 دست‌نخورده نگاه می‌دارد. در حالی که به سبب خروج فیل شاه سفید از صحنه‌ی عملیات از ضعف قطر a2-g8 واهمه‌ای ندارد.

7.c4

7.♘c3 g6 8.♗e3 ♘h6 9.d×e5 d×e5! 10.♕×d8+ ♔×d8 11.o-o-o+ ♗d7

وضع دو طرف یکسان است.

7. ... c5

در بولتن شماره‌ی ۱۰ دوازدهمین المپیاد شطرنج، استاد بزرگ او کلی این حرکت سیاه را یک نوآوری قلمداد کرده است که بر اثر آن سیاه سریعاً بازی خوبی پیدا می‌کند. هدف سیاه ضمن جلوگیری از پیشروی پیاده‌ی c4 سفید، وارد ساختن فشار به خانه‌ی d4 حریف است. جنبه‌ی منفی آن تضعیف پیاده‌ی c5 پس از معاوضه‌ی پیاده‌ها در این خانه می‌باشد.

یک راه دیگر ادامه‌ی بازی به شرح زیر است:
7. ...♘e7 8.♘c3 ♘g6 9.♗e3 ♗e7 10.♕a4 ♗d7 11.c5 ♕b8! 12.o-o-o ♕b7 13.♖d2 ♖b8 14.d×e5 d×e5

با وضع برابر برای دو طرف (اسپاسکی - اسمیسلوف سال ۱۹۵۸)

8.d×c5	**d×c5**
9.♘c3?	

سفید برخلاف نظر خود چون بی‌اراده اسب وزیر را لمس کرده بود ناگزیر شد آن را بازی کند. در صورتی که می‌بایست چنین بازی کرده باشد:
9.♕×d8+ ♔×d8 10.♗e3 الخ

9. ...	**♕×d1+**
10.♘×d1	**♘e7**
11.♘c3	**♘c6**
12.♘d5	**♗d6**
13.♗e3	**♖b8**
14.♖b1	**♘d4**

سیاه با استفاده از اشتباه سفید در حرکت نهم، اینک خانه‌ی d4 را تسخیر کرده است و اسب را در این خانه مستقر ساخته است. حالا اگر سفید برای رهایی از مزاحمت ناخوشایند این اسب آن را بزند سیاه بر روی ستون وزیر صاحب یک پیاده‌ی رونده می‌شود که نقش مؤثری در مرحله‌ی پایان بازی ایفا خواهد کرد.

15.o-o	**♔f7**
16.♘c3	

دلیل این عقب‌نشینی اسب در پایین روشن می‌شود.

16. ...	**♗g4**

نقشه‌ی سیاه گرفتن یک پیاده و یا تضعیف وضع بازی حریف است و سفید بر آن است با از دست دادن پیاده هم از شرّ اسب مزاحم خلاص شود و هم ابتکار بازی را از چنگ رقیب به در آورد. عقب‌نشینی اسب نیز در جهت اجرای همین طرح صورت گرفته است.

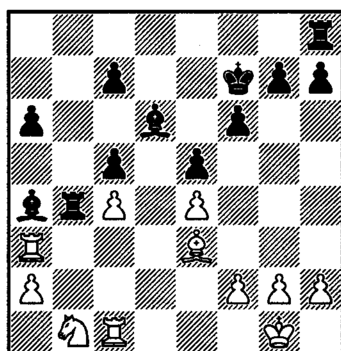
17.♘d2	**♘e2+**
18.♘×e2	

و 18.♔h1? ♘×c3 19.b×c3 ♗e2 سپس 20...♗d3

18. ...	**♗×e2**
19.♖fc1!	**♗d3**
20.♖a1	**♖×b2**
21.♖c3	**♗c2**
22.♖ac1	**♗a4**
23.♖a3	**♖b4**
24.♘b1	

با تهدید 25.♗d2 ولی بهتر بود قبلاً 24.f3 بازی می‌کرد.

۹۹



24. ...	**♗c6**

سیاه در نظر دارد به هر قیمت که شده، پیاده‌ی اضافی را حفظ کند و به همین جهت بازی را از دست می‌دهد. بهتر بود با انتخاب راه زیر در پی حصول نتیجه‌ی هیچ بر هیچ گام برمی‌داشت:

24. ...♗c2 25.♘c3 ♗d3 26.♘d5 ♗×c4 27.♘×b4 c×b4 28.♖a5 ♗b5 29.♗c5 ♗×c5 30.♖×c5 c6 31.a4b×a3 «e.p.» 32.♖×a3 الخ

25.♗d2	**♖b6**
26.♗a5	**♖b7**
27.♘d2	**g6**
28.f3	**f5**
29.♗c3	**♖a8**
30.♖a5	

مقدمه‌ی گرفتن پیاده ضعیف c5 را می‌چینند.

30. ...	**♖b6**
31.♖e1	**f4**

31. ...f×e4 32.f×e4

32.♘b3	**♔f6**
33.♘×c5	

اکنون سیاه اگر ♗×c5...33 بازی کند بعد از 34.♖×c5 تهدید گرفتن پیاده‌ی شاه حریف و اجرای حرکت 35.♗a5 مطرح می‌شود و اگر اسب سفید را نزند آنگاه این اسب در حرکت بعد در خانه‌ی d3 می‌نشیند و بر اثر آن تهدید دوگانه c5 و ♗×e5+ خودنمایی می‌کند. به طوری که مشهود است نیروهای سیاه آرایش مناسبی ندارند و بازی سیاه از دست رفته است.

33. ...	**♖b5?**
34.c×b5	**♗×c5+**
35.♔h1	

واضح است که حرکت 35.♔f1 خطای محض است و شاید سیاه از آن جهت حرکت سی و سوم را انجام داده است که به ارتکاب این اشتباه از جانب حریف چشم دوخته بوده است. حالا اگر:

35. ...a×b5 (35...♗×b5? 36.a4) 36.♖×a8 ♗×a8 37.♖b1

سفید می‌برد.

سیاه با آنکه برای اجرای پنج حرکت باقیمانده زمان کافی در اختیار داشت در ادامه دادن به بازی آنقدر تعلل نمود که وقت بازیش تمام شد و بازنده محسوب گردید.

بازی اسپانیایی

ت. سیاپراس ـ یوسف صفوت

المپیاد سال ۱۹۵۶

1.e4	**e5**
2.♘f3	**♘c6**
3.♗b5	**a6**
4.♗a4	**♘f6**
5.o-o	**b5**
6.♗b3	**♗e7**
7.♖e1	**d6**
8.c3	**o-o**
9.h3	**♘a5**
10.♗c2	**c5**

11.d4	♕c7
12.♘bd2	♗d7
13.♘f1	♔h8

با آگاهی به راه دفاع چیگورین در بازی اسپانیایی باید گفته شود که حرکت اخیر سیاه به عنوان بهترین ادامه‌ی بازی محسوب نمی‌شود. حرکت بهتر 13...♘c4 است با این هدف که اسب در b6 بنشیند و بر خانه‌ی d5 نظارت کند.

14.♘g3	♘g8
15.♗e3?	♘c4
16.♗c1	

سفید شجاعانه اشتباه خود را رفع می‌کند و فیل را عقب می‌کشد. واقعیت این است که هدر دادن «زمان» مطلوب نیست. اما در وضع حاضر این امر زیان چشمگیری ندارد.

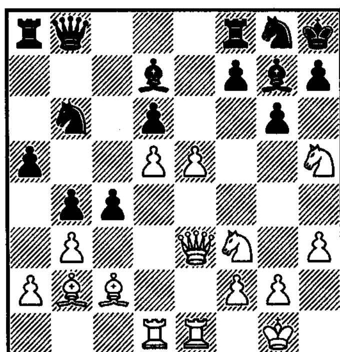
16. ...	g6
17.b3	♘b6
18.♗b2	♗f6
19.♕d2	a5
20.♖d1	e×d4?

یک حرکت خطا. مرکز را نباید واگذار کرد. سیاه می‌بایست 20...a4 بازی می‌کرد.

21.c×d4	c4
22.e5	♗g7
23.d5	♕b8
24.♕e3	b4

سیاه می‌خواهد با اجرای حرکت 25...c3 فیل حریف را بر جای میخکوب سازد اما سفید نادرست بودن اندیشه‌ی سیاه را با حرکت ظریف خود به اثبات می‌رساند.

25.♘h5!



۱۰۰

اسب سفید را نمی‌توان گرفت زیرا جواب آن 26.♕e4 خواهد بود.

25. ...	c3
26.♘×g7	c×b2

بعد از: 26...♔×g7 27.♗c1 به دلیل ضعیف شدن قطرهای سیاه، سیاه دچار زحمت می‌شود.

27.e6	♔×g7
28.♕d4+	f6

ظاهراً این یک حرکت طبیعی است. حال آنکه سبب تضعیف شدید خانه‌ی e6 می‌گردد. بازی 28...♘f6 به احتیاط نزدیکتر است.

29.e×d7	♘b×d7
30.♘g5	♖e8
31.♖×e8	♕×e8
32.♘e6+	♔h8
33.♕×b2	

پیچیدگیها پایان یافته است و وضعیت بازی آشکارا نشان‌دهنده‌ی برتری سفید است. استقرار فعالانه‌ی اسب سفید در خانه‌ی e6 (که

نتیجه‌ی حرکت ناپخته‌ی 28...f6 است) توان مانور قوای سیاه را محدود ساخته است.

33. ...	♖c8
34.♗d3	♘c5
35.♗c4	♕e7
36.♖e1	♖e8
37.a3!	

سفید موقعیت را به خوبی می‌سنجد و با گشودن ستون a نقاط ضعف اردوگاه رقیب را نمایان‌تر می‌سازد.

37. ...	♘×e6

دیر یا زود اما به هرحال لازم است به مزاحمت اسب سفید پایان داده شود.

38.♖×e6	♕d7
39.a×b4	a×b4
40.♕d2	♖b8
41.♕a2!	♕c7
42.g4	♔g7
43.h4	♔f7
44.♕a1	♖e8
45.♕a4!	♖×e6

اگر سیاه 45...♖b8 بازی کند پاسخ سفید 46.♕c6 خواهد بود.

46.d×e6+	♔g7?

واضح است که حتی پس از بهترین حرکت ممکن یعنی 46...♔e7 نیز به دنبال 47.g5! مقاومت سیاه طول نخواهد کشید.

47.♕d7+	

سیاه از ادامه‌ی بازی صرف‌نظر می‌کند.

بازی اسپانیایی

کارپوف ـ کاسپاروف

سال ۱۹۸۶

به‌عنوان نمونه‌ای بارز از شطرنج خلاق و شگفتی‌آفرین به بررسی این بازی می‌نشینیم که به مثابه‌ی یکی از بهترین بازیهای مسابقات قهرمانی شطرنج جهان ارزیابی شده است. در گرماگرم کارزار وضع بازی کاسپاروف در آستانه‌ی فروپاشی می‌نمود. جناح وزیر او درهم ریخته بود و می‌رفت که فنای یک اسبش را به چشم ببیند و در آن گیرودار یورش وی در جناح دیگر عرصه‌ی نبرد تازه داشت آغاز می‌شد. قهرمان جهان با یک سلسله حرکات بی‌پروا ـ که اگر به نتیجه نمی‌رسید به منزله‌ی حرکاتی به دور از حزم و تدبیر تلقی می‌شد ـ شاه رقیب را هدف حمله‌ای قرار داد که سرانجام به هجومی ویرانگر بدل گشت. اما هیچ‌کس در پایان بازی نمی‌توانست آنچه را که رخ داده بود باور کند. کارپف در مراحل بحرانی نبرد به حل دشواریها توفیق نیافت و شکست را پذیرا شد.

1.e4	e5
2.♘f3	♘c6
3.♗b5	a6
4.♗a4	♘f6
5.o-o	♗e7
6.♖e1	b5
7.♗b3	d6
8.c3	

حرکت 8.a4 ظاهراً نسبت به راه اصلی بازی مشکلات کمتری برای سیاه ایجاد می‌کند. به‌عنوان مثال در بازی بین وان‌درویل - توره، سال ۱۹۸۵، سیاه به حرکت مزبور با !8...♗g4 پاسخ داده است و سپس بازی چنین دنبال شده است:

9.c3 o-o 10.d3 ♘a5 11.♗c2 ♗×f3! 12.♕×f3 b4 13.♘d2 (13.c×b4 ♘c6) ♘d7 14.♕g4 ♗g5

و سیاه بازی راحتی دارد.

8. ... o-o
9.h3 ♗b7
10.d4 ♖e8

سفید در صورت تمایل می‌تواند با: 11.♘g5 ♖f8 و 12.♘f3 به دنبال نتیجه‌ی مساوی برود.

11.♘bd2 ♗f8
12.a4 h6
13.♗c2 e×d4
14.c×d4 ♘b4
15.♗b1 c5
16.d5 ♘d7
17.♖a3 c4

سیاه قصد دارد به پشتیبانی این پیاده اسب خود را در خانه‌ی d3 مستقر سازد و در صف قوای حریف ایجاد آشفتگی کند.

18.♘d4 ♕f6!

یک حرکت جدید و خوب. سیاه این نقشه را در سر دارد که یک پیاده قربانی بدهد و بر خانه‌ی b2 فشار وارد آورد. پس از گرفتن پیاده‌ی b2 پیاده‌ی c4 سیاه به صورت یک پیاده‌ی رونده نیرومند قدرت‌نمایی خواهد کرد. قبلاً به‌جای این حرکت، 18...♘e5 بازی می‌شده است.

19.♘d2f3

به این ترتیب انتقال رخ a3 به جناح شاه با دشواری مواجه می‌شود. از طرفی بازی 19.♘f1 به طریق زیر ادامه پیدا می‌کند:

19. ...♘×d5 20.e×d5 ♖×e1 21.♕×e1 ♕×d4 الخ

19. ... ♘c5

سیاه پیاده‌ای را فدا می‌سازد و سفید کار بهتری جز قبول آن ندارد.

20.a×b5 a×b5
21.♘×b5 ♖×a3
22.♘×a3

بعد از 22.b×a3 بازی این‌طور تعقیب می‌شود:

22. ...♘bd3 23.♗×d3 ♘×d3 24.♖e2 ♕a1! الخ

اما حالا اسب در خانه‌ی a3 فرصت باارزشی برای یورش به پیاده‌ی c4 به دست می‌آورد.

22. ... ♗a6!

حرکت 22...♘bd3 نابهنگام است زیرا پس از 23.♖e3 سیاه بازی خوبی ندارد مثال:

23. ...♖×e4 24.♖×e4 ♘×e4 25.♘×c4! ♘×c1 26.♗×e4

و برتری با سفید خواهد بود.

از این پس با هر حرکت، طرحهای تاکتیکی پیچیده‌تر می‌گردد. آن‌چنان که حتی استادان

بزرگ شطرنج ناظر بر این بازی نیز پیش‌بینی دقیق حرکت بعد را دشوار می‌دیدند.

23.♖e3 ♖b8

اگر سیاه 23...♘bd3 بازی کند ادامه‌ی آن شرح زیر خواهد بود.

24.♗×d3 c×d3 25.b4 ♘×e4 26.b5 (26.♕a4 ♖c8) 26...♗b7 27.♖×d3! ♖c8!

و در آن حال سیاه با حل مسئله‌ی پیاده‌ی اضافی و رونده‌ی حریف روبرو می‌باشد.

24.e5!

حرکت اخیر سفید راه فیل را به سوی قلعه‌ی شاه رقیب می‌گشاید.

24. ... d×e5

25.♘×e5 ♘bd3

اکنون سفید می‌تواند با حرکت بسیار خوب 26.♕c2! به برتری چشمگیری برسد. وزیر سفید در خانه‌ی c2 قادر است هم وظیفه‌ی دفاعی و هم نقش تهاجمی را ایفا کند. و ادامه‌ی فعالیت سیاه را با مشکل جدی مواجه سازد. در آن حال بهترین شانسهای سیاه در حرکت 26...♘b3!? است. مثال:

26.♕c2 ♘b3 27.♘d7 ♕d6 28.♘×b8 ♕×b8 29.♘×c4 ♘b×c1 30.♖×d3 ♘×d3 31.♕×d3 g6 32.b3 ♗c5 الخ

به عقیده‌ی کاسپاروف هرچند معلوم نیست برتری کمّی سفید برای رسیدن به پیروزی کافی باشد، اما سیاه برای جلوگیری از شکست باید تلاش زیادی از خود نشان دهد. هر حرکت دیگر سیاه (به‌جای 26...♘b3) موجب باخت او می‌شود. مثال:

1) 26. ...♗d6 27.♘a×c4 ♗×c4 28.♘×c4 ♗f4 29.♖×d3 ♘×d3 30.♕×d3 ♗×c1 31.♕h7+ ♔f8 32.♕h8+ ♔e7 33.♕×b8

سفید می‌برد

2) 26. ...♖b4 27.♘c6 ♖b7 28.♖e8

حالا تهدید سفید اجرای حرکت ♗e3! است و بنابراین سیاه باید پیشاپیش راه فراری برای شاه خود دست و پا کند.

28. ...g5 29.f3 ♕d6 (29...♔g7 30.♗e3) 30.♘×c4 سپس 31.♘ce5! الخ

وضعیت سیاه خیلی دشوار است و در برابر تهدید b4 و ♖d8 دفاع مؤثری ندارد.

26.♘g4

اجرای حرکت بالا نشان‌دهنده‌ی آن است که سفید از توجه به‌پیرامون خانه‌های d3 و c4 منصرف شده مصمم است جناح وزیر را به حال خود رها سازد و به نیروی هجوم در جناح شاه اعتماد کند.

26. ... ♕b6!

27.♖g3 g6

برداشت درست سیاه آن است که سفید به آسانی نخواهد توانست آتش نیروهای تحت فرمان را روی نقطه‌ی g6 متمرکز سازد. در اینجا بررسی حرکت 27...♘e4! در خور توجه است:

1) 28.♖e3 ♘ec5 29.♖g3 ♘e4

با امکان تکرار حرکات و نتیجه‌ی مساوی.[1]

2) 28.♖e3 ♘e×f2 29.♘×f2 ♘×f2 30.♔×f2 ♗×a3 31.♕c2! f5 32.b×a3 ♕×b1 33.♕×b1 ♖×b1 34.♗d2

وضعیت مساوی نمایان است.

3) 28.♖e3 ♗×a3! 29.♖×e4 ♗×b2

حمله‌ی سفید پایان می‌یابد.

4) 28.♘×h6+ ♔h7 29.♖e3 ♘e×f2 (29...♕×h6 30.♖×d3) 30.♕f3 ♕f6!! (30.♕×h6? 31.♖×d3 ♕×c1 32.♖d1+) 31.♘g4 (31.♕×f6 g×f6 32.♘g4 ♘×g4 33.h×g4 ♗c5) 31...♕×f3 32.♖×f3 ♘×g4 33.♘×c4 ♗c5+! 34.♔h1 ♗×c4 35.h×g4 ♖h8!! 36.♗×d3+ ♔g8 37.♖h3 ♗×d3

الخ

سیاه می‌برد. خلاصه آنکه بعد از حرکت 27...♘e4 سیاه نسبت به حریف با مشکل کمتری روبرو می‌شود. اما ظاهراً کارپوف در اندیشه‌ی آن نیست که تهدیدها را به حداقل برساند.

28.♗×h6 ♕×b2

29.♕f3! ♘d7

اسب سفید نمی‌تواند از خانه‌ی a3 فرار کند. بنابراین سیاه قبل از گرفتن آن به تقویت مواضع دفاعی جناح شاه می‌پردازد. پس از حرکت 29...♕×a3 ادامه‌ی بازی می‌تواند چنین باشد:

30.♘f6+ ♔h8

1) 31.♗×f8 ♖×f8 (31...♖×b1+ 32.♔h2 ♕c1 33.♕h5+!) 32.♖g4 ♕c1+ 33.♔h2 ♔g7 (33...♕h6? 34.♕g3) 34.♘h5+ ♔g8 35.♘f6+

2) 31.♕h5 ♖×b1+ 32.♗c1+! ♔g7 33.♘e8 ♔g8 34.♘f6+

در هر دو حالت بالا بر اثر تکرار حالت بازی مساوی می‌شود.

30.♗×f8 ♔×f8

بعد از 30...♖×f8 بازی این‌طور دنبال می‌شود:

31.♗×d3 c×d3 32.♘h6+ ♔g7 33.♘f5+ ♔h7 34.♕f4

حمله‌ی سفید دفع‌نشدنی است.

31.♔h2!

یک حرکت برجسته که ادامه‌ی هجوم اسب را میسر می‌سازد. قبل از اجرای این حرکت بازی 31.♘h6 عملی نیست زیرا سیاه با 31...♕c1+ اسب را می‌گیرد اما اکنون این اسب نقش بزرگی را در حمله بازی می‌کند.

31. ... ♖b3

32.♗×d3 c×d3

حرکت 32...♖×d3 وضع را به یک آخر

---

۱. در این بازی، کارپوف به‌دنبال تساوی نیست. زیرا بر اثر نتیجه‌ی مساوی، کاسپاروف به مقام قهرمانی جهان دست‌می‌یافت.

بازی می‌کشاند که سفید یک پیاده بیشتر دارد و شانس پیروزیش جزئی است. از این قرار:

33.♕f4 ♕xa3 34.♘h6 ♕e7 35.♖xg6 ♕e5 36.♕xe5 ♘xe5 37.♖xa6 ♖xd5 38.♖a8+ ♔e7 39.♘f5+ ♔e6 40.♘e3 ♖c5 الخ

حرکت 32...♖xa3 به روش زیر دنبال می‌شود:

33.♕f4 ♖xd3 34.♕d6+ ♔g7 35.♕xd7 ♖xg3 36.f2xg3 ♗b7! 37.h4! ♗a8!! 38.♕d8 ♕d4! 39.♕xa8 ♕xg4 الخ

یک پایان بازی وزیر که نتیجه‌ی آن از تساوی تجاوز نمی‌کند.

33.♕f4 ♕xa3?

اگر سیاه 33...♖xa3 بازی کند بعد از جواب 34.♖f3! وضع بازیش مثل کاخ مقوایی فرو می‌ریزد:

34. ...♕b8 (34...f6 35.♕d6+ ♔e8 36.♘xf6+ ♘xf6 37.♖e3+) 35.d6 ♕e8 36.♖e3! ♕c8 37.♖e7 ♗c4 38.♕h6+ ♔g8 39.♖xd7 الخ

تنها راهی که می‌تواند حرکت 32...cxd3 را توجیه کند، بازی 33...d2! و بهره‌برداری از پیاده رونده و پیش تاخته است. از این قرار:

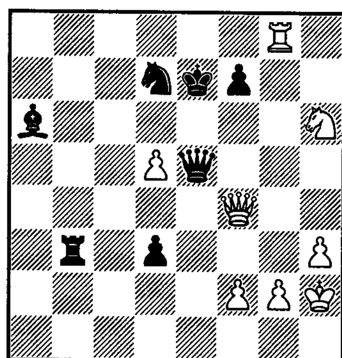
34.♘h6 ♘f6 35.♖xb3 ♕xb3 36.♕xf6 ♕xd5 37.♘xf7! d1:♕ 38.♘d6+ ♔g8 39.♕xg6+ ♔f8 40.♕f6+ ♔g8 41.♘f5 ♕xf5! 42.♕xf5 ♕d6+ 43.f4 ♕xa3

و در این آخر بازی دو وزیر که سه پیاده‌ی سفید در برابر یک سوار سیاه باقی مانده است؛ سفید فقط دارای برتری معنوی! می‌باشد.

34.♘h6 ♕e7

35.♖xg6 ♕e5

36.♖g8+ ♔e7



۱۰۱

37.d6!+

با قربانی کردن این پیاده کار را یکسره می‌کند.

37. ... ♔e6

38.♖e8+ ♔d5

39.♖xe5+ ♘xe5

40.d7 ♖b8

سپس 40. ...♘xd7 41.♕xf7+ 42.♕xb3

41.♘xf7

سیاه از بازی دست می‌کشد.

در پایان بازی خبرنگاران قلمهای خود را آماده ساختند تا آخرین کلمات آگهی تسلیت درباره‌ی مسابقه‌ی کارپوف را بنویسند. تنشهایی

که این مسابقه‌ی بی‌سابقه به همراه داشت برای هیچ‌کس قابل تصور نبود.

بازی اسپانیایی

گامبی مارشال

نان ـ هوبنر

برای همه‌ی شطرنج‌بازانی که با مهره‌های سفید آغاز بازی اسپانیایی را انتخاب می‌کنند. گامبی مارشال راه پرمخاطره‌ای است که باید با چگونگی مقابله با آن آشنایی کافی داشته باشند. بازی گامبی مارشال که در زیر از نظر خوانندگان می‌گذرد در سال ۱۹۸۹ در مسابقه‌ی جام جهانی سوئد بین رابرت هوبنر از آلمان غربی و جان نان از انگلیس بازی شده است و سفید (هوبنر) با انجام دادن یک بازی هوشیارانه‌ی تاکتیکی موفق به کسب پیروزی گشته است.

1.e4	e5
2.♘f3	♘c6
3.♗b5	a6
4.♗a4	♘f6
5.o-o	♗e7
6.♖e1	b5
7.♗b3	o-o
8.c2-c3	d5!?

توجیه قربانی جسورانه پیاده‌ی مارشال یعنی 8...d5!? آن است که گسترش سفید در مراحل اولیه‌ی آغاز بازی اسپانیایی کند و سنگین می‌شود.

9.e×d5	♘×d5
10.♘×e5	♘×e5
11.♖×e5	c6

تازه‌ترین نمونه‌ی ارائه‌شده از گامبی مارشال در راهی که با حرکت 11...c6 دنبال می‌شود مسیر اصلی بازی را این‌طور نشان داده است:

11. ...c6 12.d4 ♗d6 13.♖e1 ♕h4 14.g3 ♕h3 15.♗e3 ♗g4 الخ

که بر اثر آن سیاه فشار شدیدی را بر خانه‌های سفید مجاور شاه سفید وارد می‌سازد. اما در بازی حاضر سفید برای دوری جستن از این‌گونه فشارها راه بهتری را در پیش می‌گیرد.

12.♗×d5	c×d5
13.d4	♗d6
14.♖e3	♕h4
15.h3	f5

در بازی دیگری که در همین مسابقه متعاقباً بین تال و نیکولیک انجام شد، سیاه که گامبی مارشال را انتخاب کرده بود راه مقابله با طرح جدید سفید (هوبنر) را به طریق زیر به مورد اجرا گذاشت:

15...♕f4!? 16.♖e5 ♕f6 17.♖e3

و نتیجه‌ی بازی به تساوی فوری انجامید. محتمل است نان بر این راه بازی آگاه بوده اما حرکت 15...f5 را کاراتر می‌دانسته است.

اگر سیاه در حرکت پانزدهم 15...g5 بازی کند پس از ادامه‌ی زیر:

16.♕f3 ♗e6 17.♕f6 ♕h5 18.♗d2! h6 19.♘a3 ♖ae8 20.♘c2 ♗f4 21.♖d3 ♕e2

22.♗xf4

وضع بازی سفید بهتر است و هرچه سیاه به دست بیاورد بی‌ارزش خواهد بود. به‌عنوان مثال اگر:

22...♕xd3 23.♗e5 ♕h7 24.♘b4 a5 (24...♗xh3 25.gxh3 ♖e6 26.♘xd5!) 25.♘c6

سفید به آسانی می‌برد.

16.♕f3 ♗b7

17.♘d2 g5

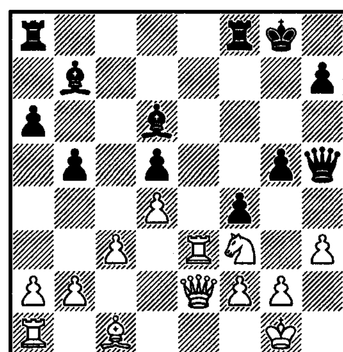
سیاه ادامه‌ی بازی را این‌طور پیش‌بینی کرده بود:

15. ...f5 16.♕f3 ♗b7 17.♘d2 g5

اما حالا پس از حرکت 18.♕e2 اگر 18...f4 بازی کند در دام زیرکانه‌ی سفید می‌افتد.

18.♕e2 f4?

19.♘f3 ♕h5



۱۰۲

سیاه نمی‌توانست با حرکت 19...♕h6 خود را از مهلکه نجات بدهد. زیرا پس از:

20.♖e6 ♖f6 21.♖xf6 ♕xf6 22.♘xg5 ♕xg5 23.♕e6+

سفید از لحاظ نیرو به برتری می‌رسد.

20.♘xg5 ♕g6

روشن است که بازی 20...♕xg5 بعد از جواب 21.♖g3 به از دست رفتن وزیر تمام می‌شود.

21.♖e6 ♕xg5

22.♖xd6 ♖ae8

23.♖e6 ♔f7

24.♖e5 ♖xe5

25.dxe5 ♔e6

26.♗d2 ♕xe5

سیاه پیاده‌ی از دست‌داده را پس می‌گیرد اما بعد از حرکت آینده‌ی سفید، شاه سیاه بدون پناه در مرکز میدان باقی می‌ماند.

27.♕d3 ♕g7

28.♖e1+ ♔d7

29.f3 ♖f6

30.♕d4 ♕f7

31.a4!

سفید به تضعیف جناح وزیر حریف مبادرت می‌کند.

31. ... bxa4

32.♕xa4+ ♔c7

33.♕b4

تهدید سفید +34.♖e7 و گرفتن وزیر سیاه است.

33. ... ♔d8

34.♗xf4!

حالا اگر سیاه 34...♖xf4 بازی کند بعد از:

35.♕d6+ ♔c8 (35...♕d7 36.♕×f4) 36.♖e7

باخت او اجتناب‌ناپذیر خواهد بود.

بنابراین سیاه شکست خود را می‌پذیرد.

فصل ۳

گشایشهای پیاده شاه (گشایشهای نیمه‌باز)

شروع بازیهایی که سیاه حرکت e4 سفید را با حرکتی غیر از e5... پاسخ می‌دهد.

در این آغاز بازیها که گشایشهای نیمه‌باز نامیده می‌شوند، کار دفاع، از بعضی جهات با دفاع در گشایشهای باز عمیقاً فرق می‌کند و از برخی جهات دیگر نکات مشترک زیادی بین آنها وجود دارد.

در وهله اول، حمله به خانه f7 که در گشایشهای باز نقش بالایی را بازی می‌کند، در گشایشهای نیمه‌باز وجود ندارد و به همین جهت، بازی خصوصیت پوزیسیونی بسیار بیشتری پیدا می‌کند.

در وهله دوم، ساختار پیاده‌های سیاه، در مرحله گشایش، وضع نازلتر و فروتری دارد و این موضوع، چیز شگفت‌آوری نیست. زیرا سیاه حرکت e5... را انجام نمی‌دهد. با این همه نمی‌توان این‌طور نتیجه گرفت که تمام این گشایشها، الزاماً ضعیفند. تنها نتیجه قابل قبول آن است که نبرد برای دستیابی به تعادل وضع (یا حمله متقابل) بسیار پیچیده‌تر است و بی‌اندازه به ساختار پیاده‌ها وابسته می‌باشد.

اهمیت و ارزش حرکت d5... سیاه، به وضوح یک نکته مشترک جدید و نیز یک تفاوت اساسی جدید را بیان می‌کند. در گشایشهای باز مشاهده کردیم که اگر سیاه بدون

دردسر فوری، موفق به بازی d5... بشود، مشکل او در مرحله شروع بازی حل شده است. همچنین دیدیم که اجرای این حرکت، چقدر دشوار است، حتی اگر، بهترین حرکات را انجام دهد. (به ویژه در گشایشهای اسپانیایی و ایتالیایی)

برعکس در گشایشهای نیمه‌باز، بازی d5... (به استثناء دفاع سیلیسی) نسبتاً آسان است. اما این حرکت تعادل فوری وضعیت را برقرار نمی‌سازد. در اینجا هدف سیاه، تسویه یا خنثی کردن مجموعه مرکز است. بنابراین برای مطمئن شدن از دستیابی به آزادی کامل وضع، سیاه باید حرکت d5... را همراه با c5... و یا e5... دنبال کند. (همان‌طور که در گشایشهای باز، سیاه متعاقب e5... حرکات d5... یا f5... را بازی می‌کند.) و برخلاف گشایشهای باز که حرکت f5... باعث تضعیف قلعه سیاه می‌شود، در اینجا حرکت c5... بدون واهمه و هر زمان که امکان‌پذیر باشد باید انجام شود. بعضی اوقات (مانند دفاع سیسیلی) ابتدا حرکت c5... بازی می‌شود که در آن حالت، اجرای حرکت d5... باید هدف مورد نظر باشد. نتیجه آنکه سیاه برای رسیدن به تساوی وضعیت، باید با پیاده‌ها به مرکز سفید بتازد. در گشایشهای نیمه‌باز، او می‌تواند این حمله را اغلب با d5... و c5... انجام دهد و در بعضی حالات با d5...و e5... و یا در موارد اندک با c5... و بعد d5... به این کار دست بزنند.

دفاع فرانسوی

1.e4	e6
2.d4	d5

در دفاع فرانسوی غالباً دردسرهای سیاه از فقدان گسترش فیل وزیر و وضعیت جناح شاه او سرچشمه می‌گیرد. سفید معمولا از فقدان عرصه حیاتی حریف، برای دست یافتن به برتری و حمله بر جناح شاه او بهره‌برداری می‌کند. و در عین حال می‌کوشد فشار بر مرکز بازی را حفظ کند.

دفاع سیاه مبتنی بر شکافتن مرکز و گسترش صحیح و آگاهانه نیروهاست.

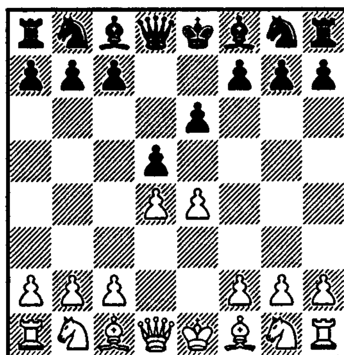
یکی از امتیازات بزرگ این گشایش، این است که میدانی عظیم بر روی قوه تخیل و ابداع می‌گشاید.

در دفاع فرانسوی، مرکز سفید بهتر است. بنابراین می‌کوشد این برتری را ماندگار سازد و حتی با حرکات e5 و f4 بعضاً آنرا بهبود ببخشد. سیاه وقتی از وضع فشرده‌ای که دارد خلاص می‌شود که به پیاده‌های مرکزی سفید یورش ببرد. به این منظور اجرای حرکت c5... برای او یک حرکت حیاتی است. با بازی c5... سیاه معمولا (و نه همیشه) می‌تواند به تساوی وضع برسد. برعکس اگر موفق به انجام دادن این حرکت نشود، هرگز به برابری نخواهد رسید. یک مانور آزادکننده سیاه، حرکت f6... است هنگامی

که سفید پیاده شاه را به e5 پیش رانده باشد.

در این گشایش گسترش فیل وزیر سیاه، مسئله خاصی را مطرح می‌سازد. چونکه اجباراً برای مدتی در پس پیاده‌ها بی‌حرکت می‌ماند و مادام که پیاده‌های سفید در e5 و d4 باشند این فیل زندانی و اسب شاه از بهترین خانه گسترش خود محروم است.

نام دفاع فرانسوی از یک بازی مکاتبه‌ای گرفته شده است که در سال ۱۸۳۴ بین شهرهای پاریس و لندن بازی شده است. فرانسویان در جواب e4 حرکت e6... را انجام داده‌اند و سیاه این بازی را برده است. قدمت این دفاع به قرن چهاردهم میلادی می‌رسد.



۱۰۳

در وضع شکل بالا که پیاده e4 مورد حمله قرار گرفته است، سفید می‌تواند از سه راه زیر یکی را انتخاب کند:

اول: معاوضه پیاده‌های مرکزی

دوم: پیش راندن پیاده مورد حمله

سوم: دفاع از پیاده مورد هجوم

اول: سفید پیاده مرکز را عوض می‌کند

3.e×d5

این حرکت قدیمی که بازی را به تساوی می‌کشاند، امروزه به ندرت بازی می‌شود.

3. ... e×d5

اکنون وضع طرفین مشابه است و امکان هرگونه درگیری شدید عملاً از میان رفته است.

4.♗d3 ♘c6

بهترین حرکت سیاه همین است. بازی 4...♗d6 کمی ضعیف است. از این قرار:

4. ... ♗d6 5.♘c3c6 6.♘ge2 ♕h4

سیاه به این ترتیب مانع از حرکت 7.♗f4 می‌شود.

7.♗e3♘f6 8.♕d2 ♘g4 9.g3 $\pm$

5.♘e2

5.♘f3 ♗g4 6.c3 ♕d7 7.o-o o-o-o

در این وضعیت، حمله متقابل پیاده‌ها در دو جناح آغاز می‌شود و بسیار شدید خواهد بود.

5. ... ♗d6

6.c3

در جواب 6.♘c3، آلخین حرکت 6...♘b4 را صلاح می‌داند. با این توضیح که سفید یا باید به معاوضه ♗d3 تن بدهد و یا آن را جابه‌جا کند. اما اگر سفید فیل را از زیر ضربه اسب در ببرد و +♗b5 بازی کند، بعد از c6...، این فیل در حالتی غیرفعال قرار می‌گیرد. و چون اجرای مانور ♘b×d3 از جانب سیاه به بهای تلف شدن دو «زمان» تمام می‌شود، فرار ♗d3 مجاز نیست و بنابراین سفید باید

7.♗f4 بازی کند.

6. ... ♕h4!

7.g3!

اگر سفید 7.♘d2 بازی کند، به منظور آنکه آن را در خانه f3 قرار دهد، سیاه به روش زیر ادامه می‌دهد:

7. ...♗g4 8.♕b3 o-o-o 9.♕×d5? ♘f6

و سیاه قدرت حمله شدیدی پیدا می‌کند.

7. ... ♕h5

7...♕e7 8.o-o و سپس 9.♖e1!

8.♘f4 ♕×d1+

9.♔×d1 ♗g4+

10.♔c2 o-o-o

11.♖e1

شانس طرفین برابر است.

دوم: سفید پیاده مرکز را به پیش می‌راند

3.e5

این حرکت، روش قدیمی و مورد پسند اشتاینیتز و نیمزوویچ بوده است. چون وضعی که در مرکز ایجاد می‌شود، گسترش نیروهای سیاه را دشوار می‌سازد.

با وجود این سیاه به آسانی قادر است به حمله متقابل در جناح وزیر دست بزند و شانسهای تقریباً برابر با حریف بدست بیاورد.

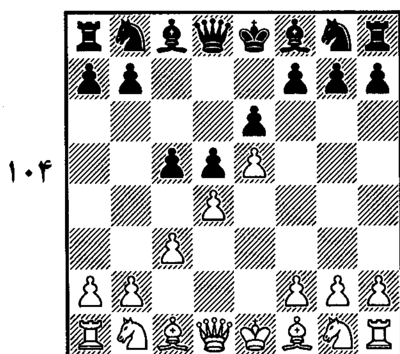
3. ... c5

این واکنش طبیعی سیاه است و هدف آن گسستن زنجیر پیاده‌های سفید است. حالا در پیش روی سفید این مسئله مطرح است که پیاده d4 را حفظ کند (الف) یا آنکه بنابر عقیده نیمزوویچ آن را به حال خود بگذارد و به داشتن یک پیاده در مرکز اکتفا نماید (ب).

الف: سفید حفظ پیاده را در نظر می‌گیرد.

4.c3

این حرکت که مدتها غیرفعال و بی‌اثر قضاوت می‌شد اکنون دوباره کسب اعتبار کرده است.



۱۰۴

4. ... ♘c6

5.♘f3 ♕b6

سیاه با هر حرکت، فشار بر پیاده d4 را زیادتر می‌کند.

6.♗e2 ♘e7

حالا تهدید سیاه گرفتن پیاده است:

7. ...c×d4 8.c×d4 ♘f5

7.b3

اگر سفید 7.d×c5 بازی کند، سیاه با پاسخ 7...♕c7! به پیاده e5 حمله‌ور می‌شود.

7. ... c×d4

8.c×d4 ♘f5
9.♗b2 ♗b4+

حالا سفید ناچار است 10.♔f1 بازی کند و از رفتن به قلعه چشم بپوشد. زیرا هر حرکت دیگر باعث فنای پیاده‌ی d4 می‌شود. البته سفید برای آنکه با چنین وضعی مواجه نشود می‌تواند یا در حرکت هفتم (به‌جای b3) 7.♘a3 بازی کند از این قرار:

7.♘a3 c×d4 8.c×d4 ♘f5 9.♘c2 ♗e7 10.♖b1 a5 11.g4 ♘h4 12.♘×h4 ♗×h4 13.♗e3 ±

و یا به عوض 6.♗e2 حرکت قدیمی پولسن یعنی 6.a3 را انجام دهد:

6.a3

سفید می‌خواهد b4 بازی کند.

1) 6. ... a5
7.♗d3 ♗d7

7. ...c×d4 8.c×d4 ♘×d4? 9.♘×d4

سفید به خاطر امکان کیش در خانه b5 پیروز می‌شود. حرکت 7...a4 که مولر پیشنهاد کرده است شایسته توجه است.

8.♗c2 c×d4
9.c×d4 f6
10.o-o f×e5
11.d×e5 g6

وضع طرفین یکسان است.

به طور کلی اگر سیاه معاوضه در خانه d4 را نابهنگام و زود انجام دهد، سفید موفق می‌شود، اسب وزیر را در خانه c3 گسترش بدهد و سپس اسب را از راه a4، ضمن هجوم به وزیر حریف در خانه c5 مستقر سازد.

2) 6. ... ♗d7
7.b4 c×d4
8.c×d4 ♖c8
9.♗e2 ♘ge7
10.o-o ♘f5
11.♗b2 ♗e7
12.♕d3 g6
13.♘bd2

شانس دو طرف برابر است.

3) 6. ... c4

این حرکت موجب می‌شود، فیل شاه سفید، غیرفعال شود. ولی در عوض، زنجیر پیاده‌های مرکزی سفید دست‌نخورده می‌ماند، به‌نظر می‌رسد، در مقابل حرکت پولسن، بهترین جواب همین است که ادامه آن ...♘a5 بعد ...♗d7 و سپس ...o-o-o خواهد بود.

ب: سفید به نگهداری یک پیاده در مرکز اکتفا می‌کند.

1) 4.d×c5 ♘c6!

سیاه بدواً به پیاده e5 یورش می‌برد. اگر بلافاصله 4...♗×c5 بازی کند، پس از 5.♕g4! به وضع نامطلوبی می‌رسد.

5.♘f3 ♗×c5
6.♗d3 f5

این روش لاسکر قهرمان اسبق شطرنج جهان است. ادامه 6...♘e7 و بعد ...♘g6

هم خوب است.

7.c3	**a6**

این حرکت برای پیشگیری از ♗b5 و همچنین پیشروی b5 و b4 انجام گرفته است. بعد از 8.♘bd2♘ge7 وضع سیاه خوب است.

2) 4.♘f3

سفید به این ترتیب، کار گسترش را دنبال می‌کند و موقتاً پیاده d4 را فدا می‌سازد.

4. ...	**♘c6**
5.♗d3	**c×d4**
6.o-o	**f6**
7.♗b5	

7.♗f4g5

سیاه می‌برد.

7. ...	**♗d7**
8.♗×c6	**♗×c6**
9.♕×d4	**f5**

سیاه به موقعیت خوبی رسیده است.

3) 4.♕g4

چنانکه در زیر خواهیم دید، سفید از این حرکت هم سودی نمی‌برد.

4. ...	**♘c6**
5.♘f3	**♘ge7**
6.c3	**♘f5**
7.♗d3	**c×d4**
8.c×d4	**♘b4**

سیاه برتری قاطعی دارد.

تجربه نشان داده است که قربانی پیاده d4، منظور سفید را تأمین نمی‌کند و پیروی از روش نیمزوویچ برای سفید فایده‌ای ندارد.

سوم: سفید از پیاده مورد هجوم دفاع می‌کند.

حمایت از پیاده مورد حمله به دو طریق انجام می‌گیرد. یکی با 3.♘d2 که به روش تاراش معروف است و دیگری با 3.♘c3 که راه اصلی بازی است.

الف: 3.♘d2

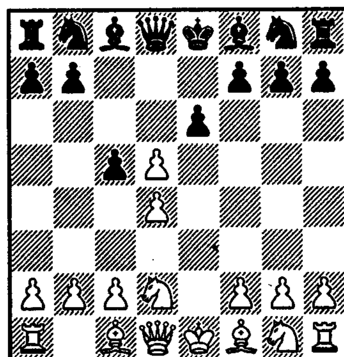
این روش مورد بررسی دقیق و عمیق تاراش قرار گرفته است و به همین جهت به نام او شهرت یافته است. شطرنج‌بازان شوروی نیز آن را از لحاظ تئوری تجزیه و تحلیل زیادی کرده به این نتیجه رسیده‌اند که بکار بردن آن برای حمله و دفاع شایستگی کافی دارد.

سفید با انتخاب این راه بازی، از خطرات احتمالی ناشی از اجرای حرکت 3.♘c3 اجتناب می‌کند و با خاطری آسوده به نبرد می‌پردازد. به هرحال در تأیید آنچه که در مقدمه این مبحث گفته شد، بار دیگر تأکید می‌شود که این ادامه برای سفید اطمینان‌بخش‌تر است.

1) 3. ...	**c5**

بهترین پاسخ سیاه همین است. سفید با آنکه در نتیجه معاوضه پیاده‌های مرکزی، پیاده d5 حریف را منفرد می‌سازد، اما نمی‌تواند به طور مؤثر به آن حمله‌ور شود و اسب d2 کمترین فشاری بر این پیاده وارد نمی‌آورد.

4.e×d5



۱۰۵

4. ... e×d5

برای آنکه پیاده به صورت پیاده منفرد در نیاید، حرکات 4...c×d4 و 4...♕×d5 زیاد بررسی شده است. اما بعد از 4...c×d4 سفید به روش زیر به برتری می‌رسد:

5.♗b5+! ♗d7 6.d×e6 ♗×b5 7.e×f7+ ♔×f7 8.♕h5+ و سپس 9.♕×b5

بعد از 4...♕×d5 سیاه بازی آسانی بدست می‌آورد از این قرار:

5.♘gf3 c×d4 6.♗c4 ♕d6! (6...♕d8 7.o-o ♘c6 8.♘b3 ♘f6 9.♘b×d4⩲) 7.o-o ♘f6 8.♘b3 ♘c6 9.♘b×d4 ♘×d4 10.♘×d4 a6 11.c3 ♕c7

این بازی بین بولسلافسکی و گیمار انجام شده و سریعاً به نتیجه هیچ بر هیچ رسیده است.

5.♗b5+ ♗d7

5. ...♘c6 6.♘f3 ♘f6 7.o-o c×d4 8.♖e1+ ♗e7 9.♕e2

وضع سفید بهتر است.

6.♕e2+ ♕e7

برای آنکه پیاده c5 از دست نرود.

7.♗×d7+ ♘×d7

8.d×c5

امتیاز سفید اندک است.

2) 3. ... ♘f6

اندیشه استادانه دفاع فرانسوی آن است که سفید را به پیش راندن پیاده شاه تحریک کند. هرچند سیاه در این میانه یک «زمان» از دست می‌دهد، اما به این ترتیب خط زنجیر پیاده‌های سفید ثبات می‌یابد و آن وقت سیاه می‌تواند با c5 و احیاناً f6 کار تخریب آن را آغاز کند.

4.e5 ♘fd7

5.♗d3 c5

6.c3

یکی از مزایای روش تاراش اینک ظاهر شده است. سفید چون راه پیاده c را نبسته است، با این حرکت خط زنجیر پیاده‌ها را دست‌نخورده نگاه می‌دارد.

6. ... ♘c6

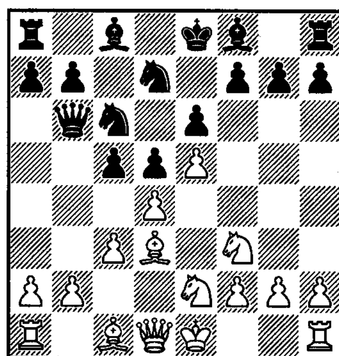
7.♘e2 ♕b6

8.♘f3

سیاه تمام نیروی خود را برای هجوم به پیاده d4 بسیج کرده است اما به نتیجه نمی‌رسد. مرکز اردوگاه سفید به خوبی دفاع شده است ولی گسترش سیاه ناتمام مانده و سوارهایش در خانه‌های غیرفعال جای گرفته‌اند.

(شکل ۱۰۶)

8. ... c×d4



۱۰۶

9.c×d4	**f6**
10.e×f6	**♘×f6**
11.o-o	**♗e7**
12.♘f4	**o-o**
13.♖e1	

این بازی میان گِلِر و اشتالبرگ در سال ۱۹۵۲ انجام شده و تا اینجا سفید کمی برتری یافته است.

با توجه به راه بالا، علت تفوق سفید را می‌توانیم در حرکت 3...♘f6 سیاه بدانیم. به هرحال لازم است سیاه تلاش خود را متوجه حذف عامل اصلی حمله سفید یعنی فیل شاه او سازد.

در پایین راهی را که سیاه به دنبال 3...♘f6 برای رسیدن به مقصود بالا طی می‌کند، مورد بررسی قرار می‌دهیم.

1.e4 e6 2.d4d5 3.♘d2 ♘f6 4.e5♘d7 5.♗d3

5. ...	**b6**
6.♘e2	

اگر سفید برای جلوگیری از حرکت 6...♗a6 سیاه 6.♕e2 بازی کند، سیاه به طریق زیر ادامه می‌دهد:

6. ...c5 7.c3 c×d4 8.c×d4 ♘c6 9.♘f3 ♘b4!

راه بالا در سال ۱۹۳۸ میان آبراموویچ و باتوینیک بازی شده است. حالا اگر سفید 10.♗b1 بازی کند، سیاه حرکت 10...♗a6 را انجام خواهد داد.

6. ...	**c5**
7.c3	**c×d4**
8.c×d4	**♗a6**
9.♗×a6	**♘×a6**
10.o-o	**♗e7**
11.♘g3	**o-o**
12.♕g4	**f5**
13.e×f6 «e.p.»	**♖×f6**
14.♘h5	**♖g6**
15.♕e2	

سفید اندکی برتری دارد (کوتوف ـ کرس ۱۹۴۸)

3) 3. ...	**d×e4**

سیاه به این ترتیب، وضع را ساده می‌کند. این راه بازی که به روش روبنیشتَین موسوم است، اگرچه مطمئن است، اما شورانگیز نیست.

4.♘×e4

این وضعیت با آنچه که بعد از ♘c×e4 حاصل می‌شود مشابه است.

4. ...	**♘d7**

این حرکت به مراتب محکم‌تر از 4...♘f6 است زیرا بعد از:

4. ...♘f6 5.♘×f6+ ♕×f6 (5...g×f6

6.♘f3 b6 7.♗f4! ♗b7 8.♗b5+ c6 9.♗d3$\pm$) 6.♘f3 h6 7.♗d3 ♗d6 8.o-o o-o 9.♕e2 ♘c6 10.♕e4 ♖d8 11.g4

برتری سفید آشکار است (برنشتین ـ هوفمن ۱۹۵۱)

در راه بالا دامی پنهان است که در زیر از نظر خوانندگان می‌گذرد:

6.♗d3 ♗d7 7.♘f3 ♗c6? 8.♗g5! ♗×f3 9.♕d2

به این ترتیب وزیر سیاه در دام می‌افتد. حالا اگر سیاه 9...♕×d4 بازی کند، سفید با 10.♗b5+ و بعد 11.♕×d4 پاسخ می‌دهد.

5.♘f3 **♘gf6**

6.♘×f6

6.♗d3 ♗e7 7.♕e2 o-o (7...♘×e4 8.♗×e4 ♘f6? 9.♗×b7!) 8.♗g5 c5 9.o-o c×d4 10.♘×d4 ♘d5 11.♕h5$\pm$

6. ... **♘×f6**

7.♗d3 **♗e7**

8.o-o **o-o**

9.♘e5 **c5**

10.d×c5 **♕a5**

11.♕e2 **♕×c5**

12.♗d2

این راه بازی را پاخمن تفسیر کرده است و به عقیده او سفید مختصر برتری دارد.

4) 3. ... **♘c6**

از سال ۱۹۴۸ استادان شطرنج به یاری بررسیهای خود به کوشش برخاسته‌اند که به طریقی، ابتکار عمل را از چنگ سفید بدر آورند. حرکت بالا نمونه‌ای از این مساعی است. سیاه با این حرکت، ضمن حمله به پیاده d4 اجرای حرکت e5 را مورد نظر دارد.:

4.♘f3

از پیاده d4 حمایت می‌کند و پیشروی e5... را هم مانع می‌شود.

4. ... **♘f6**

4. ...e5? 5.♗b5 e×d4 6.o-o ♗d7 7.e×d5 ♘b4 8.♕e2+ ♗e7 9.d6!$\pm$

5.e5 **♘d7**

6.c3

مقصود، اجرای حرکت ♗d3 و جلوگیری از بازی ♘b4... حریف است. ادامه زیر نیز در خور توجه است:

6.♗b5 a6 7.♗×c6 b×c6 8.c4 d×c4 9.♘×c4 ♘b6=

6. ... **f6**

در حال حاضر پیاده e5 با سه زور مورد حمله قرار گرفته است.

7.e×f6 **♕×f6**

سیاه هنوز هم بر خانه e5 نظارت دارد.

8.♗d3 **♗d6**

9.o-o **o-o**

سفید دیگر قادر نیست از پیشروی e5 که برای سیاه بازی خوبی در پی دارد، ممانعت به عمل آورد. زیرا این طرز بازی او خالی از عیب نبوده است. بنابراین باید در برابر روش سیاه، راه

مؤثری را انتخاب کند، به این منظور لازم است از حرکت ششم این‌طور ادامه دهد:

6.♘b3	f6
7.♗b5	

به این طریق، سفید نظارت بر خانه e5 را تأمین می‌کند.

7. ...	♗e7
8.♗f4	

نظارت را تقویت می‌کند.

8. ...	0-0
9.e×f6	g×f6

منطقی‌ترین بازی سیاه همین است که از خانه e5 دفاع می‌کند.

10.0-0	a6

طرفین وضع برابر دارند.

از راه زیر سیاه به اجرای e5 موفق نمی‌شود:

10. ...♘b6 11.♖e1 ♗d6 12.♗g3

همان‌گونه که قبلاً بیان شد، سفید حمایت از پیاده e4 را با حرکت 3.♘c3 هم می‌تواند عملی سازد.

ب: 3.♘c3

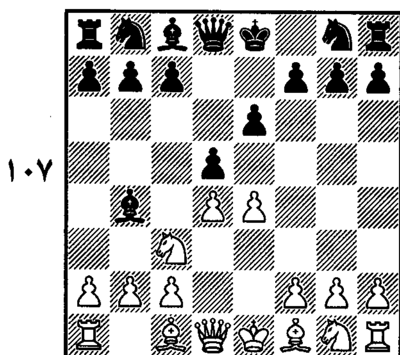
اما همان‌طور که گفته شد، این حرکت، بازی را بسیار پرتنش می‌سازد و با پیچیدگی‌های فراوانی همراه است.

سیاه می‌تواند به سه طریق بازی کند: یا با 3...♗b4 فشار بر خانه e4 را زیاد کند، یا با همین فکر 3...♘f6 بازی کند و یا آنکه حرکت 3...d×e4 یعنی روش روبینشتین را برگزینند.

قبلاً روش روبنیشتین را دیده‌ایم و حالا به بررسی دو راه دیگر تحت نامهای روش ویناور و دفاع به سبک قدیم می‌پردازیم.

روش ویناور

3. ...	♗b4



۱۰۷

این حرکت قدیمی را قهرمانان بزرگ شطرنج از نو رواج داده‌اند. آلخین در مسابقه با کاپابلانکا بر سر عنوان قهرمانی جهان در نخستین دست بازی، این حرکت را بکار برده و پیروز شده است. باتوینیک اولین قهرمان شطرنج جهان بعد از جنگ جهانی دوم، کارشناس بزرگ این روش بازی بوده است. بازیهایی که از این روش، متناسب با سبک حاد بعضی شطرنج‌بازان حاصل می‌شود، بسیار زنده و با روح است و پیچیدگی‌های زیادی را عرضه می‌کند.

با حرکت بالا و آچمز شدن ♘c3 پیاده e4 مورد حمله قرار می‌گیرد و سفید برای حمایت از آن باید تدبیری بیندیشد. به این منظور می‌تواند

به یکی از سه راه زیر عمل کند:

۱) معاوضه پیاده‌های مرکزی

۲) حمله متقابل به پیاده g7 با حرکت ♕g4

۳) پیش راندن پیاده‌ای که مورد حمله قرار گرفته است.

۱) سفید پیاده‌های مرکزی را عوض می‌کند.

4.e×d5

این کار که موجب ثبات پیاده‌های مرکز می‌شود، مثل همه موارد مشابه، به بازی سفید استحکام می‌دهد. اما او را به برتری نمی‌رساند، بلکه تنها وضع را ساده می‌سازد.

4. ... e×d5

به این ترتیب، فیل وزیر سیاه، به قطر باز دسترسی پیدا کرده است و سیاه دیگر بر سر راه گسترش قوا مشکلی ندارد.

5.♗d3 ♘c6

6.♘e2

سفید برای دفاع از پیاده d4، گسترش اسب به روش بالا را ترجیح می‌دهد. زیرا بعد از 3.♘f3، حریف بلافاصله با 5...♗g4 آن را آچمز می‌سازد. در صورتی که در حال حاضر، سفید قادر است با f3 از این کار جلوگیری کند.

6. ... ♘ge7

7.o-o ♗f5

سیاه به مقابله با «فیل حمله» سفید رفته و به حل مسئله گسترش موفق شده است.

بازی به‌جای حرکت متن، می‌تواند این‌طور ادامه پیدا کند:

7. ... ♗g4 8.h3 ♗h5 9.a3 ♗d6 10.♘b5 o-o 11.c3 ♖e8 12.♕c2 ♗g6 13.♘×d6 ♕×d6 14.♗f4 ♕d8

راه بالا، به هنگام مسابقه فرانسه ـ شوروی در سال ۱۹۵۴ میان برونشتَین و بِرنشتَین بازی شده است.

8.♗×f5 ♘×f5

9.♕d3 ♕d7

10.♘d1 0-0

راه بالا در نخستین بازی کاپابلانکا و آلخین در مسابقه معروف آنان بر سر عنوان قهرمانی جهان در سال ۱۹۲۷ بازی شده است و در موقعیت حاضر دو هماورد وضع برابر دارند.

۲) سفید با ♕g4 متقابلاً به پیاده g7 حمله می‌کند.

در دفاع فرانسوی، هر وقت فیل از حمایت پیاده‌ی g7 دست بکشد، این حمله امکان‌پذیر می‌شود. در این‌گونه موارد سیاه راههای دفاعی متنوعی در اختیار دارد. گاهی g6 بازی می‌کند. اما این حرکت باعث تضعیف جناح شاه او می‌شود و سفید می‌تواند با پیش راندن پیاده h آن را مورد هجوم قرار دهد. گاهی هم ♔f8 می‌کند. ولی این حرکت نیز شاه را از رفتن به قلعه محروم می‌سازد.

در وضعیت حاضر، سیاه که بدون شک یورش حریف با ♕g4 را پیش‌بینی کرده است سعی می‌کند از خروج نابهنگام وزیر سفید بهره‌برداری

کند.

4.♕g4	**♘f6**
5.♕×g7	**♖g8**

اولین نتیجهٔ قربانی پیاده ظاهر شده و سیاه ستون باز g را در اختیار گرفته است. ضمن آنکه حریف را ناچار می‌سازد با در بردن وزیر یک «زمان» از دست بدهد.

6.♕h6	**c5!**

6. ... ♖g6 7.♕e3 ♘×e4 8.♗d3 f5 9.♘e2 c5 10.♗×e4 d×e4=

(آلخین ـ ایوه مسابقه دوجانبه ۱۹۳۵)

هنگامی‌که از حریف یک پیاده کمتر داریم باید فعالانه و با نهایت قدرت بازی کنیم.

7.e5

7.a3 ♖g6 8.♕e3 ♗a5 9.♘f3 ♘×e4 10.♗d3f5

از راه بالا سیاه به برتری اندکی می‌رسد و از راه زیر تفوق آشکار بدست می‌آورد.

7.d×c5 d4 8.a3 ♖g6 9.♕f4 ♗a5 10.b4 ♗c7

7. ...	**c×d4**
8.e×f6	**d×c3**
9.b3	**♖g6**
10.♕×h7	**♕×f6**

سیاه در وضعیت خوبی است و پیاده‌ای هم کم ندارد.

۳) سفید پیاده مورد حمله را پیش می‌راند

4.e5

این حرکت سفید باعث بوجود آمدن بازیهای پیچیده‌ای می‌شود و از همان شروع کار، یک مبارزه واقعی در می‌گیرد. در این راه بازی، سیاه در جناح وزیر، شانسهای بزرگی پیش رو دارد و سفید برای رسیدن به پیروزی باید عملیات در جناح شاه را به شدت دنبال کند.

4. ...	**c5**

هجوم سیاه در جناح وزیر آغاز می‌شود. حالا نه‌تنها خط زنجیر پیاده‌های مرکزی سفید مورد تهدید قرار گرفته، بلکه قطر d8-a5 نیز به روی وزیر سیاه باز شده است.

5.a3

1) 5.♗d2 ♘c6 6.♘b5 ♗×d2+ 7.♕×d2 ♘×d4 8.♘×d4 c×d4 9.♘f3 ♕b6 10.♕×d4 ♕×d4 11.♘×d4 a6=

2) 5.♕g4 ♘e7! 6.d×c5 (6.♕×g7 ♖g8 7.♕×h7 c×d4 8.a3 ♕a5 9.♖b1 d×c3 10.a×b4 ♕a2 سیاه می‌برد) 6...♗×c3+ 7.b×c3 o-o 8.♘f3 ♘d7 9.♗d3f5=

I

5. ...	**♗×c3+**

این حرکت وضع سیاه را تقویت می‌کند. بازی 5...c×d4 به روش پایین دنبال می‌شود.

6.a×b4 d×c3 7.♘f3 (7.b×c3?

♕c7!) 7...c×b2 8.♗×b2

سفید ابتکار بازی را در دست دارد.

6.b×c3 ♘e7

این حرکت با اهمیت است و بازی 7.♕g4 را بی‌اثر می‌سازد. اکنون اگر سفید باز هم حرکت بالا را انجام دهد، سیاه با ♘f5... یا ♘g6...7 از خود دفاع می‌کند.

به اصل بازی برمی‌گردیم. سفید برای ادامه بازی با مشکل روبروست. سیاه هر آن می‌تواند با c4... فیل شاه سفید را در تنگنا بگذارد و پیاده c3 را هدف حمله قرار دهد.

7.a4!

به این ترتیب خانه a3 را در دسترس فیل وزیر می‌گذارد و ضمناً از مانور ♕a5 و بعد ♕a4 جلوگیری می‌کند.

7. ... ♕a5

8.♕d2

این حرکت از 8.♗d2 قویتر است. چون بعد از ♗d2 سیاه با c4... این فیل را در تنگنا قرار می‌دهد.

8. ... ♘c6

9.♘f3 ♗d7

9. ...c4 10.g3 o-o 11.♗g2 f6 12.e×f6 ♖×f6 13.o-o ♗d7 14.♗h3

وضع سفید بهتر است.

سیاه به‌جای ♗d7... می‌تواند از راه زیر بازی را ساده کند و به مرحله آخر بازی نزدیک شود:

9. ...c×d4 10.c×d4 ♕×d2+ 11.♗×d2 ♘f5 12.♗c3!

(حرکت 12.c3 غلط است. چون سیاه امکان اجرای ♘a5...12 را پیدا می‌کند.)

12. ...♗d7 13.♗d3 ♖c8 14.♔d2 o-o 15.a5

با برتری سفید

10.♗a3 c×d4

11.c×d4 ♕×d2+

12.♔×d2 ♘f5

13.♖b1 b6

14.c3 ♘a5

15.♗b5 ♘c4+

16.♗×c4 d×c4

17.a5 ♗c6

با بازی خوب برای سیاه (کان ـ باتوینیک ۱۹۴۳)

II

5. ... ♗a5

این حرکت چند بار به توسط باتوینیک در مسابقه دوجانبه با اسمیسلوف (سال ۱۹۵۴) بازی شده و یک بار چنین ادامه یافته است:

6.b4!

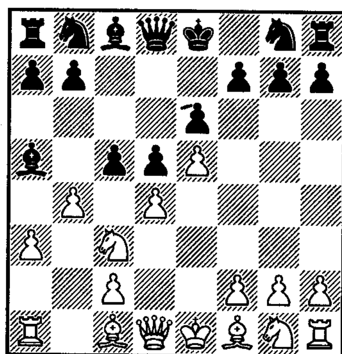
(شکل ۱۰۸)

6. ... c×d4!

6. ...c×b4 7.♘b5 b×a3+ 8.c3 ♗c7 9.♗×a3

سفید قدرت اجرای حمله‌های شدید پیدا

کرده است.



۱۰۸

1) 7.♕g4! ♘e7
8.b×a5 d×c3
9.♕×g7 ♖g8
10.♕×h7 ♘d7
11.♘f3 ♘f8?

حرکت 11...♕c7 اندکی بهتر است. اما بازی را به طور کامل نجات نمی‌دهد.

12.♕d3 ♕×a5
13.h4!

این پیاده، برتری قاطع سفید را تأمین می‌کند.

2) 7.♕×d4

7.♘b5 ♗c7 8.f4 ♘e7 9.♘f3 ♗d7 10.♘b×d4 ♘bc6 11.c3 ♘×d4 12.c×d4 ♘f5 13.♗e2 ♖c8=

7. ... ♗c7
8.♘f3 ♘c6
9.♕g4 ♘×e5
10.♕×g7 ♘×f3+

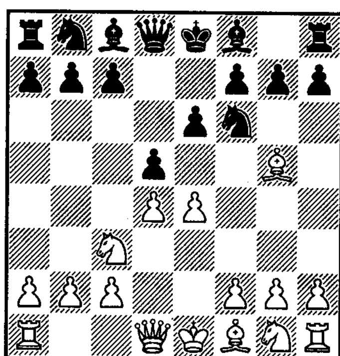
11.g×f3 ♕f6
12.♗h6 ♕e5+

سیاه برتری مشخصی دارد.

دفاع به سبک قدیم

3. ...♘f6

1.e4 e6
2.d4 d5
3.♘c3 ♘f6
4.♗g5



۱۰۹

الف ـ راه اصلی

4. ... ♗e7
5.e5

5.♗×f6 ♗×f6 6.e5 ♗e7 7.♕g4 o-o 8.o-o-o f5 9.♕h3 b6 10.f4 c5 11.♘f3 c4 12.♖g1 b5 13.g4 b4 14.g×f5 b×c3 15.♕g4 ♗f6=

5. ... ♘fd7

از اینجا سفید می‌تواند یکی از دو راه پایین را انتخاب کند.

1) 6.h4

در این راه که به حمله آلخین معروف است، سفید یک پیاده قربانی می‌دهد و بازی تغییرات تاکتیکی زیادی پیدا می‌کند.

a) 6. ... c5

7.♗×e7! ♔×e7

7. ...♕×e7 8.♘b5 o-o 9.♘c7 c×d4 10.♘×a8 ♕b4+ 11.♕d2 ♕×b2 12.♖c1 و سپس 13.c3

8.♕g4 ♔f8

9.♘f3 ♘c6

10.d×c5 ♘d×e5

11.♘×e5 ♘×e5

12.♕g3 f6

به عقیده آلخین وضع دو طرف یکسان است.

b) 6. ... ♗×g5

7.h×g5 ♕×g5

8.♘h3 ♕e7

8. ...♕h6 9.g3 c6 10.♗d3 g6 11.f4 b6 12.♕e2 و سپس 13.o-o-o $\pm$

9.♕g4!? f5

10.♕h5+ ♕f7

10. ...g6 11.♕h6

11.♕×f7+ ♔×f7

12.♘g5+ سفید بهتر است.

c) 6. ... f6

6. ...h6?! 7.♗e3 c5 8.♕g4 ♔f8 9.♘f3 ♘c6 10.o-o-o

با شانس حمله سریع برای سفید

7.♕h5+! ♔f8

7. ...g6?! 8.e×f6! ♘×f6 9.♕e2 c5 10.d×c5 ♘c6 11.o-o-o o-o 12.♘h3

برتری با سفید است.

2) 6.♗×e7 ♕×e7

a) 7.f4

اگر سفید بخواهد خط زنجیر پیاده خود در جناح وزیر را تقویت کند، می‌تواند با 7.♘b5 به پیاده c7 حمله‌ور شود و بعد از 7...♘b6 یا 7...♕d8 حریف، آنگاه 8.c3 بازی کند. اما این مانور کمترین امتیازی نصیب او نمی‌کند.

7. ... a6

سیاه قبل از اجرای حرکت ...c5 مانع از حرکت ♘b5 سفید می‌شود.

8.♘f3 c5

9.d×c5 ♘c6

این حرکت از 9...♘×c5 قویتر است.

10.♗d3

سفید در نظر ندارد از تعویض فیل شاه خود جلوگیری کند. چون در صورت ...♘×d3 سفید با پاسخ c×d3 می‌تواند پیاده را به خانه d4 جلو براند و مرکز را تقویت کند.

10. ... ♕×c5

11.♕d2 b5

12.♕f2 ♗b7

13.♕×c5 ♘×c5

14.♘e2 d4!

قصد سفید آن بود که یکی از دو اسب خود را در پایگاه مهم d4 مستقر سازد. اما سیاه با حرکت اخیر خود با این طرح حریف مقابله

می‌کند.

15.♘×d4 **♘×d4**
16.♘×d4 **0-0-0**

حالا سیاه پیاده را پس می‌گیرد و با حریف به وضع برابر می‌رسد.

این بازی در سال ۱۹۳۵ میان اشتالبرگ و آلخین بازی شده است.

b) 7.♕d2 **0-0**
8.♘ce2

ایده سفید آن است با c3 و متعاقباً f4 از خط زنجیر پیاده‌های مرکزی حمایت نماید. سفید می‌تواند همین طرح را با 8.♘d1 دنبال کند.

8. ... **c5**
9.c3 **f6**
10.f4 **c×d4**
11.c×d4 **f×e5**
12.f×e5 **♘c6**

12. ...♕h4+ 13.♘g3 ♘c6 14.♖d1=

13.♘f3 **♘b6**
14.♘g3 **♕b4**

دو طرف بازی به وضع برابر رسیده‌اند.

c) 7.♗d3

بازی بالا، حرکت پیشنهادی تاراش است.

7. ... **0-0**
8.♘ce2 **c5**

8. ...♕b4 9.c3 ♕×b2 10.f4

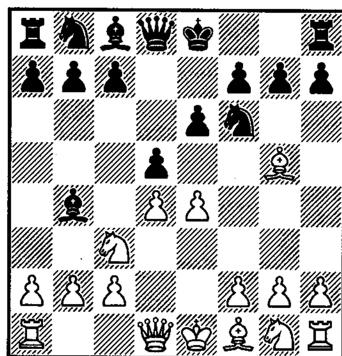
و متعاقباً ♘f3 و هجوم بر قلعه حریف

9.c3 **f6**
10.f4 **f×e5**
11.f×e5 **c×d4**
12.♘×d4 **♘×e5!**
13.♗×h7+ **♔×h7**
14.♕h5+ **♔g8**
15.♕×e5 **♘c6**
16.♘×c6 **b×c6**

بازی بالا را کِرِس تفسیر کرده است و به عقیده او وضع سفید بهتر است.

ب ـ راه ماک‌کوچئون

4. ... **♗b4**



۱۱۰

5.e5 **h6**
1) 6.e×f6 **h×g5**
7.f×g7 **♖g8**
8.h4!

8.♕h5 ♕f6 9.♘f3 ♕×g7 10.o-o-o ♗d6

وضع سیاه بهتر است.

8. ... **g×h4**
9.♕h5 **♕f6**

10.♘f3 ♘c6
11.♖xh4 ♕xg7
12.o-o-o ♗d7
13.♕h7 o-o-o

سیاه به ایجاد تعادل وضع موفق شده است.

2) 6.♗e3 ♘e4
7.♕g4 ♔f8
8.♗d3 ♘xc3
9.a3 ♘a2+
10.♗d2 ♗xd2+
11.♔xd2 ♕g5+
12.♕xg5 hxg5
13.♖xa2 ♘c6

وضعیت دو طرف یکسان است.

3) 6.♗d2

6.♗h4 g5 7.♗g3 ♘e4 8.♘e2 f5 9.exf6 «e.p.» ♕xf6 10.♕d3 ♘c6 11.o-o-o ♘xg3 12.♘xg3 ♗d7 13.♗e2 o-o-o=

6. ... ♗xc3
7.bxc3 ♘e4
8.♕g4 g6

نظر تاراش بر آن است که سیاه برای جلوگیری از تضعیف قلعه، لازم است 8...♔f8 بازی کند.

9.♗d3

9.♗c1 c5 10.♗d3 ♘xc3 11.dxc5 ♕a5 12.♗d2 ♕a4=

9. ... ♘xd2
10.♔xd2 c5
11.♘f3 ♘c6
12.h4

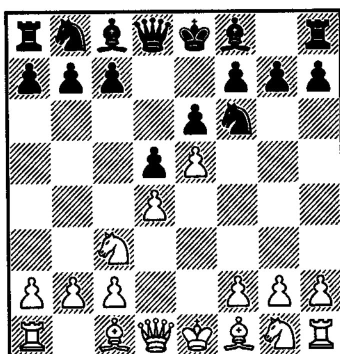
ابتکار در اختیار سفید است.

***

در روش دفاعی به سبک قدیم راه پرانشعابی را بررسی کردیم که در جواب 3...♘f6 سیاه، سفید 4.♗g5 بازی کرده است. اینک یک راه دیگر را مطالعه می‌کنیم که سفید حرکت 4.e5 را انجام می‌دهد.

4.e5

این راه بازی به روش اشتاینیتز موسوم است.



۱۱۱

4. ... ♘d7

4. ...♘e4 5.♘xe4 dxe4 6.♗c4 a6 7.a4 b6 8.♘h3 ♗b7 9.♘f4 ♘c6 10.♗e3 ♗e7 11.♕g4g6

سفید بهتر است.

1) 5.f4 c5
6.♘f3 ♘c6
7.♗e3 cxd4
8.♘xd4 ♗c5
9.♕d2 o-o

10.o-o-o ♕e7
11.♗b5 ♘×d4
12.♗×d4 a6
13.♗×d7 ♗×d7
14.♘e2 b6
15.♖hf1 ♖ac8

دو طرف به وضع برابر رسیده‌اند.

2) 5.♘ce2

سفید می‌خواهد c3 بازی کند.

5. ... c5
6.c3 ♘c6
7.f4 b5!

این بازی از 7...♕b6 بهتر است.

8.♘f3 ♕b6
9.a3

سفید که معاوضه احتمالی در d4 را پیش‌بینی کرده است، قبلاً از خانه b4 دفاع می‌کند.

9. ... a5
10.f5 c×d4!
11.f×e5 f×e6
12.c×d4 ♗e7
13.♘f4 ♘d8
14.♗d3 ♘f7
15.h4 b4

سیاه اندکی برتری دارد.

دفاع فرانسوی

مسابقات جهانی سال ۱۹۸۸

نوئه گیراس (کوبا) ـ جارتارسون (ایسلند)

1.e4 e6
2.d4 d5
3.♘c3 ♗b4

سیاه روش ویناور را انتخاب کرده است.

4.e5 ♘e7
5.a3 ♗×c3+
6.b×c3 c5
7.♕g4 ♕c7

در این راه بازی که با پیچیدگی‌های زیاد همراه است، سیاه در مقابل تهدیدهای احتمالی سفید در جناح شاه، امکانات متقابلی در مرکز و در جناح وزیر دارد.

8.♕×g7 ♖g8
9.♕×h7 c×d4
10.♘e2! ♘bc6

10. ...♕×e5 11.c×d4 الخ

11.f4 ♗d7
12.♕d3 d×c3
13.♕×c3

در اینجا برای سفید حرکت 13.♘×c3 توصیه می‌شود و جواب سیاه 13...a6 است.

13. ... ♘f5
14.♖b1 o-o-o

بدون شک قلعه رفتن سیاه از حرکات 14...d4 و 14...♖c8 قویتر است.

15.♖g1

سفید می‌خواهد اسب سیاه را از خانه f5 بیرون کند. بعد از حرکت آرام 15.♗d2 بازی این‌طور دنبال می‌شود:

15. ...d4 16.♕d3 f6

با وضع بسیار خوب برای بازی سیاه

15. ... d4

16.♕d3 ♘a5!?

این یک حرکت جدید در این بازی است. اگر سیاه 16...f6 می‌کرد، بعد از:

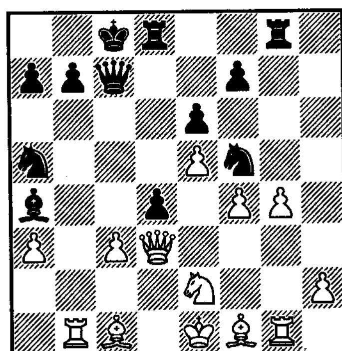
17.g4 ♘h6 18.e×f6 ♖×g4 19.♖×g4 ♘×g4 20.f7!

سفید به وضع بهتری می‌رسید.

17.g4 ♗a4!

یک قربانی غیرمنتظره از جانب سیاه

18.c3?



۱۱۲

سفید قربانی حریف را نمی‌پذیرد. با این برداشت که بازی خود را از تنگنا در بیاورد. اما به‌جای حرکت بالا که نتیجه آن یک هجوم غیرقابل مقاومت از طرف سیاه است، او می‌باید راه زیر را انتخاب می‌کرد:

18.g×f5 (18.♖b2? ♘e3!) ♗×c2 19.♕b5 ♖×g1 20.♘×g1d3!?

در پایان این راه، بازی وضع بسیار پیچیده‌ای پیدا می‌کرد و سیاه در مقابل سوار اضافی حریف به لطف پیاده گذشته و پیش‌تاخته خود جبران کافی می‌داشت.

18. ... ♗c2

سیاه با این قربانی، راه پیشروی پیاده d را هموار می‌سازد و خطوط بازی را به سوی شاه سفید باز می‌کند.

19.♕×c2 d3

20.♕a2

20.♕a4 (20.♕b2 ♘c4) d×e2 21.♗×e2 ♕c3+ الخ

20. ... ♕c5!

این حرکت از زدن اسب حریف به مراتب قویتر است.

21.♖g2 ♘e3!

22.♗×e3 ♕×e3

23.♖g3 d2+

24.♔d1 ♕f2

25.♔c2 d1:♕+

26.♖×d1 ♖×d1

27.♔×d1 ♕×f1+

28.♔d2 b5

سیاه پایگاهی برای اسب خود درست می‌کند تا اسب بتواند به کمک وزیر سیاه بیاید.

29.♔e3 ♘c4+

30.♔e4 ♕f2

سفید از ادامه بازی صرفنظر می‌کند. چون بعد از:

31.♖f3 ♕c5 32.♘d4 ♕d5+ 33.♔d3 ♘×e5

وزیر سفید گرفته می‌شود و یا:

31.♖d3 ♕g2+ 32.♖f3 ♖d8

سیاه می‌برد.

دفاع فرانسوی

تال - فیشر

المپیاد ۱۹۶۰

1.e4 e6

2.d4 d5

3.♘c3 ♗b4

4.e5 c5

5.a3 ♗a5

این حرکت به منظور پیچیده کردن وضع انجام شده است یک راه دیگر بازی چنین است.

5. ...♗×c3+ 6.b×c3 ♕c7 ♕g4 ♘e7! الخ

6.b4

این حرکت توصیه آلخین است.

6. ... c×d4

بعد از:

6. ...c×b4 7.♘b5 b×a3+ 8.c3 ♗c7 9.♗×a3

سفید در مقابل کمبود پیاده، حمله کارسازی دارد.

7.♕g4 ♘e7

اگر سیاه 7...♔f8 بازی کند ادامه آن چنین خواهد بود:

8.b×a5 d×c3 9.a4

و متعاقب آن سفید حرکت نیرومند 10.♗a3+ را اجرا خواهد کرد.

8.b×a5 d×c3

9.♕×g7 ♖g8

10.♕×h7 ♘bc6

10. ...♘d7 11.♘f3 ♕c7 12.♗b5 a6 13.♗×d7+ ♗×d7 14.o-o d4!? 15.♘×d4 ♕×e5 16.♕d3

وضع سفید بهتر است.

11.♘f3

حرکت 11.f4 هرچند مرکز را تقویت می‌کند، ولی علاوه بر تضعیف خانه‌های سیاه، میدان عمل فیل وزیر سفید را محدود می‌سازد.

11. ... ♕c7

اگر بازی به روش پایین دنبال شود:

11. ...♕×a5 12.♘g5 ♖f8 13.f4

پیشروی پیاده رخ شاه سفید، سرنوشت بازی را رقم خواهد زد.

12.♗b5!

سفید با هماهنگی و بدون اتلاف وقت، گسترش قوا را دنبال می‌کند. راه دیگر ادامه بازی از این قرار است:

12.♗f4 ♗d7 13.♗e2 o-o-o 14.♕d3 ♕×a5 15.o-o ♖g4 16.♗g3

12. ... ♗d7

ادامه پایین درست نیست:

12. ...♖×g2 13.♔f1 ♖g8 14.♖g1! ♖×g1+ 15.♔×g1

موقعیت شاه سیاه نامطلوب می‌شود. در عین حال پیاده‌ی رخ شاه سفید، بدون برخورد به مانع به سوی وزارت می‌رود.

13.o-o

13.♗×c6? ♗×c6 14.o-o d4
15.♘g5 ♕×e5 16.♕×f7+ ♔d7

برتری با سیاه است.

13. ... 0-0-0

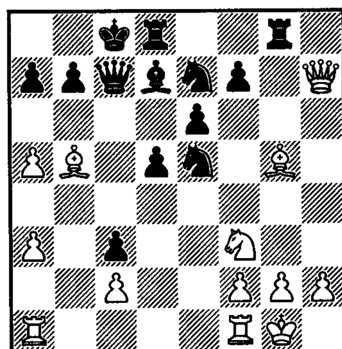
14.♗g5?

حرکت صحیح 14.♗×c6 است و حالا اگر:

1) 14. ...♕×c6 15.♗g5 d4 16.h4
2) 14. ... ♘×c6 15.♖e1

و بعد از ♗g5 و سپس h4 مثل راه اول، از جانب سیاه کار مؤثری ساخته نیست.

14. ... ♘×e5!



۱۱۳

سیاه با تکیه بر یک‌سری حرکات دقیق تاکتیکی، نمایش آتش‌بازی خیره‌کننده‌ای را به راه می‌اندازد و می‌کوشد با پیچیده ساختن وضعیت، نتیجه بازی را به ابهام بکشاند.

15.♘×e5

15.♗×d7+ ♖×d7 16.♘×e5 (16.♗×e7? ♘×f3+ 17.♔h1 ♕×h2+! 18.♕×h2 ♘×h2 الخ) 16...♕×e5 17.♗×e7 ♖h8 18.♖ae1 ♖×h7 19.♖×e5 ♖×e7

این پایان بازی به نفع سیاه است. چون وضعیت پیاده‌های سیاه در مرکز، در مقایسه با پیاده رونده سفید در جناح، ارزنده‌تر است.

15. ... ♗×b5

بازی 15...♕×e5 به سود سیاه نیست.

زیرا:

16.♗×e7 ♖h8 17.♖fe1 (17.♖ae1 ♕b8 سیاه می‌برد) 17...♕×e1+ 18.♖×e1 ♖×h2 19.♗×d8 ♔×d8 (19...♗×b5 20.♗f6) 20.♗×d7 ♔×d7 21.♖e3 الخ

16.♘×f7 ♗×f1!

16. ...♖df8 17.♖fb1 ♗c6 18.♘d6+ ♕×d6 19.♕×e7

وضع دو طرف، تقریباً برابر است

17.♘×d8 ♖×g5

18.♘×e6 ♖×g2+!

19.♔h1!

یک حرکت نجات‌بخش. حرکت 19.♔×f1 اشتباه بزرگی است و بعد از:

19. ...♖×h2 20.♕f7 ♖h1+

سیاه می‌برد.

19. ... ♕e5

20.♖×f1 ♕×e6

21.♔×g2 ♕g4+

نتیجه این زورآزمایی شدید و شورانگیز از هیچ بر هیچ تجاوز نمی‌کند. شاه سفید قادر

نیست از کیش دائم وزیر سیاه خلاص شود.

دفاع فرانسوی

اِلوِست ـ ساکس

سال ۱۹۸۹

در این بازی شاهد هستیم درست هنگامی که سفید، عمده قوای خود را روی قلعه شاه حریف متمرکز ساخته است و می‌رود تا یورش نهایی را شروع و کار را یکسره کند، ناگهان سیاه، در مرکز صحنه نبرد، با فدا ساختن ارزشمندترین سوار خود، وضع را به نفع خویش تغییر می‌دهد، سفید را ناچار به دفاع می‌کند و سرانجام او را به قبول شکست وادار می‌سازد.

1.e4 e6
2.d4 d5
3.♘c3 ♘f6
4.♗g5 d×e4
5.♘×e4 ♗e7

ایده این راه بازی که سیاه با 4...d×e4 شروع کرده آن است که تا آنجا که ممکن باشد با تعویض سوارها، بازی را ساده کند. اما سفید برای خودداری از ساده شدن بازی، به‌جای انتخاب راه زیر:

6.♘×f6 ♗×f6 7.♗×f6

که منجر به معاوضه چهار سوار از دو طرف بازی می‌شود، فقط یک تعویض را انجام می‌دهد.

6.♗×f6 ♗×f6
7.♘f3 o-o
8.♕d2 b6
9.o-o-o ♗b7
10.♕f4 ♘d7
11.♗d3 ♗e7
12.h4 ♘f6

نگرانی سیاه از تسلط سفید بر مرکز عرصه کارزار در آن است که این کار به سفید امکان می‌دهد تا به حمله در جناح شاه دست بزند.

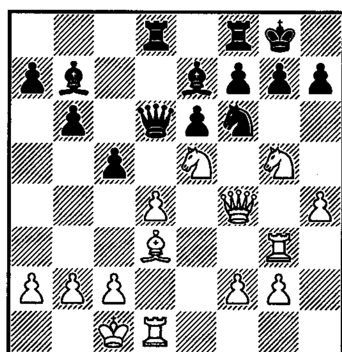
13.♘eg5

سفید از معاوضه سوارها جلوگیری می‌کند و در عین حال فشار بر جناح شاه سیاه را افزایش می‌دهد.

13. ... ♕d6

سیاه نمی‌تواند 13...h6 بازی کند. چون سفید بعد از h×g5h×g4... حمله قاطعی را بر قلعه شاه سیاه به مرحله اجرا می‌گذارد.

14.♘e5 ♖ad8
15.♖h3 c5
16.♖g3



۱۱۴

حالا سفید، قسمت بیشتر نیروهای خود را برای حمله به قلعه سیاه بسیج کرده است. در برابر یک چنین تهدید بزرگی از جانب سیاه چه

کاری ساخته است. حرکت 16...♘h5 در نتیجه ادامه زیر به مصیبت ختم می‌شود:

17.♗×h7+ ♔h8 18.♕g4! ♗×g5 19.h×g5 ♘×g3 20.♕×g3 ♔×h7 21.♕h4+ ♔g8 22.♖h1

و فرار از مات شدن غیرممکن است.

16. ... ♕×d4!!

سیاه وزیر خود را در مقابل گرفتن یک فیل و یک رخ سفید قربانی می‌دهد. برداشت او آن است که ارزش در اختیار گرفتن ابتکار عملی که از این کار حاصل می‌شود قربانی را جبران می‌کند.

17.♗×h7+ ♘×h7
18.♖×d4 ♖×d4
19.♕e3 ♘×g5
20.h×g5 ♖e4
21.♕c3 ♗d6

اسب سفید قادر به تغییر مکان نیست.

22.f4 ♖×f4
23.♖d3 ♗d5
24.♘f3

اگر سفید g6 بازی کند، ادامه آن می‌تواند به شرح زیر باشد:

24. ...f×g6 25.♘×g6 ♖c4 26.♕e1 ♖f6 27.♘e5 ♖cf4 28.♘f3 ♖g4 الخ

در نتیجه از وضعیت برتری برخوردار است.

24. ... ♖g4
25.♕e1 c4
26.♖d4 ♖×g2
27.♕d1 ♖d8
28.b4 ♖g3
29.♘e1 ♖×g5
30.a3 ♖g1
31.♕e2 c3
32.♕f2 ♖h1
33.♖d1

سفید نمی‌تواند با 33.♖h4 به معاوضه رخ‌ها موفق شود. چون بازی به روش زیر دنبال خواهد شد:

33. ...♗f3! 34.♖×h1 ♗f4+ 35.♔b1 ♖d1+

و سفید مات می‌شود.

33. ... ♖h2
34.♕d4 ♖c8
35.♘d3 ♖c4

رخ دیگر سیاه هم وارد کارزار شده است.

36.♕e3 ♖g4
37.♖f1 f6
38.♘e1 ♖h1
39.♕e2

بعد از 39.♖×h1 پاسخ سیاه 39...♗f4 خواهد بود و در آن حالت برد سیاه قطعی است.

39. ... ♖e4
40.♕d3

40. ...♕f2 ♖f4

40. ... ♖×e1+

سفید ضمن ترک بازی، پیروزی حریف را به

او تبریک می‌گوید.

باروآ ـ احسان قائم‌مقامی

دوحه، سال ۲۰۰۳

1.e4 e6
2.d4 d5
3.♘d2 ♘f6
4.e5 ♘fd7
5.♗d3 c5
6.c3 ♘c6
7.♘df3 ♕a5

ادامه متداول چنین است:

7. ...c×d4 8.c×d4f6 9.e×f6 ♘×f6 10.♘e2

8.♗d2 ♕b6
9.♕c2 c×d4

9. ...h6 10.h4 (10.♘e2? c4 11.♗×h7♘e7 12.♘h4♕d8 با طرح g6∓) 10...c×d4 11.c×d4 12.♘×d4 ♕×d4 13.♘f3 ♕g4 14.♗e3 ♕b4+ (14...♕×g2 15.♔e2 ♕g4 16.♗d4 ♕h5 17.♕a4 b6 16.♖ac1 (با حمله نیرومند سفید) 15.♗d2 ♕g4 16.♗e3 ♕b4+ 17.♗d2 ♕g4

راه بالا در سال ۲۰۰۲ بین هولزکه و بونزمان (آلمان) بازی شده است و در اینجا طرفین به نتیجه مساوی رضایت داده‌اند.

10.c×d4 ♘×d4

بازی میان لیوبویویچ و تیمان سال ۱۹۸۷ این‌طور ادامه یافته است:

10. ...♘b4 11.♗×b4 ♗×b4+ 12.♔f1h6 13.♘e2 o-o 14.h4 ♘b8 15.♘g5 ♕c6 16.♕b3♕b6 17.♗h7+ ♔h8 18.♕d3 ♕a6 19.♕e3 ♘c6 20.♗d3

و دو طرف، هیچ بر هیچ را پذیرفته‌اند.

11.♘×d4 ♕×d4
12.♘f3 ♕c5

12. ...♕b6 13.o-o h6 14.♖ac1 ♗e7 15.♗e3 ♕b4 16.a3 ♕a5 17.b4 ♕d8 18.♕d2b6 19.♖c2 ♗b7 20.♖fc1 ♖c8 21.♖×c8 ♗×c8 22.♖c2 ♗b7 23.♕c1 ♕b8 24.♗b5 ♗d8 25.♗d4 a6 26.♗×d7+ ♔×d7 27.a4 (27.♕e3!?±) 27...♗c7 28.h4⩲

طرفین نتیجه مساوی را قبول کرده‌اند.

(سیلر ـ فالاتو سال ۱۹۹۸)

13.♕a4 a6?!

سیاه ادامه گسترش و رفتن به قلعه را به تأخیر می‌اندازد.

14.o-o b5?!
15.♕g4 h6?

حرکت بهتر سیاه 15...♕c7 است.

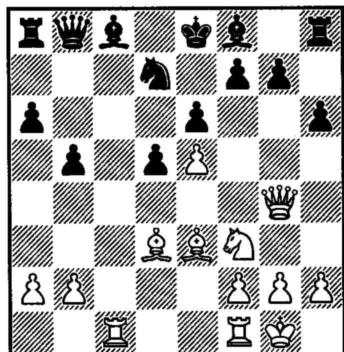
16.♖ac1 ♕a7

بعد از:

16. ...♕b6 17.♗e3 ♕d8 18.♖c6

سفید حمله را به دست خواهد گرفت.

17.♗e3 ♕b8



۱۱۵

18.♗g6!! ♗e7

پذیرفتن قربانی به شکست سیاه می‌انجامد:

18. ...fxg6 19.♕xe6+ ♔d8 20.♘g5! hxg5 21.♗xg5+ ♘f6 22.♗xf6+ gxf6 22.♕xf6+ و سپس 23.♕xh8

19.♕xe6 ♘xe5?

این اشتباه سیاه به کار خاتمه می‌دهد. سیاه می‌توانست با انتخاب راه زیر، دفاع بهتری را سازمان‌دهی کند.

19. ...♖f8 20.♗h5 ♕b7 (20...g6? 21.♗xg6 fxg6 22.♕xg6+ ♔d8 23.♗xh6 ♖e8 24.♗f4 با برتری قاطع سفید) 21.♖fd1

20.♖xc8+!

حالا سفید به وضعیت برنده رسیده است.

20. ... ♕xc8

21.♕xe5 0-0

راه زیر سرنوشت بازی را تغییر نمی‌دهد.

21. ...fxg6?! 22.♕xg7 ♖f8 23.♕xg6+ ♔d7?! 24.♘e5

ادامه بازی چنین بوده است:

22.♕xd5 ♕d8 23.♕b3 ♕d6 24.♗e4 ♖ad8 25.♗b1 ♖c8 26.a4 ♕b4 27.♕xb4 ♗xb4 28.axb5 axb5 29.♘d4 ♗c5 30.♘xb5 ♗xe3 31.fxe3 ♖b8 32.♗d3 ♖fe8 33.♗c4 ♖xe3 34.♖xf7 ♔h8 35.b3 ♖d8 36.♘c7 ♖d2 37.♖f1 g5 38.♘d5 ♖e5 39.♘f6 ♖a5 40.♘e4 ♖d4 41.♘c3 ♖d2 42.♘e2 ♖b2 43.g4 ♖aa2 44.♔f2 ♖d2 45.♔e3 ♖d8 46.♖f6 ♔g7 47.♖f7+ ♔g6 48.♖e7 ♔f6 49.♖e6+ ♔g7 50.♗d3 ♖b2 51.♖g6+ ♔f7 52.♖b6 ♖e8+ 53.♔f3 ♖d8 54.♗c4+ ♔g7 55.♘g3 ♖xh2 56.♘h5+ ♔f8 57.♖xh6 ♖d4 58.♖h7 ♖h3+ 59.♔e2 ♖e4+ 60.♔d2 ♖d4+ 61.♔c2 ♖f3 62.♘g7 ♖xg4

ادامه زیر هم سودی به بار نمی‌آورد:

62. ...♖xc4+ 63.bxc4 ♔g8 64.♖h5 ♔xg7 65.♖xg5+

63.♘e6+ ♔g8 (63...♔e8 64.♗b5#) **64.♘xg5+ ♖xc4+ 65.bxc4 ♖f5 66.♖h5**

سیاه ادامه بازی را رها می‌سازد.

دفاع کاروکان

1.e4 c6

در دفاع کاروکان، ایده اساسی سیاه، از دو نظر شبیه دفاع فرانسوی است. یکی مقابله با مرکز سفید با d5... و دیگری ممانعت از حمله به خانه آسیب‌پذیر f7. امتیاز بزرگ دفاع کاروکان نسبت به دفاع فرانسوی در آن است که اولاً مانع از خروج فیل وزیر سیاه نمی‌شود. ثانیاً امنیت بیشتری به وضعیت سیاه می‌دهد. در مقابل دو جنبه منفی دارد. یکی آنکه گسترش سوارهای جناح شاه سیاه با تأخیر صورت می‌گیرد و دیگر آنکه چون در این دفاع پشتیبانی از پیاده d5، به‌جای پیاده مرکزی، با پیاده‌ی جانبی انجام می‌شود، سفید در مرکز، آسانتر به برتری می‌رسد و سیاه برای دست زدن به بازی متقابل از احتمالات کمتری برخوردار می‌شود.

نام این شروع بازی از اسم دو شطرنج‌باز قرن نوزدهم به نامهای ه-کارو از اهالی برلین و م-کان از شهر وین گرفته شده است. که نتیجه بررسیهای خود را در سال ۱۸۸۶ منتشر ساخته‌اند. و سابقه آن به قرن شانزدهم میلادی می‌رسد.

2.d4

این یک حرکت طبیعی است.

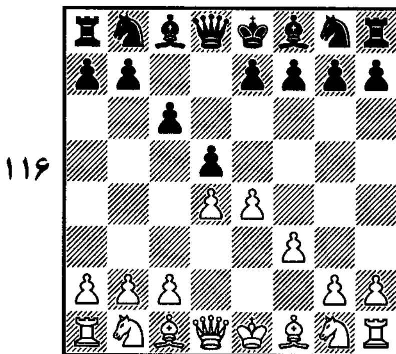
سفید فرصت پیدا می‌کند تا دومین پیاده را در مرکز قرار دهد. در عین حال او می‌تواند با انتخاب روش محافظه‌کارانه 2.♘f3 یا 2.♘c3 بازی کند که در پایان این مبحث به آن پرداخته می‌شود.

2. ... d5

حالا سفید برای دفاع از پیاده شاه می‌تواند یکی از راههای زیر را انتخاب کند:

1) 3.f3
2) 3.♘c3
3) e5
4) e×d5

۱) سفید با 3.f3 از پیاده شاه دفاع می‌کند.


۱۱۶

این حرکت سفید که کمتر متداول است با آنکه قطر e1-h4 را ضعیف می‌کند اما بازی شدنی است. چون وزیر سیاه موقتاً به آن دسترسی ندارد.

3. ... d×e4

3. ...e6 4.♗e3 ♕b6 5.♘d2 ♘d7 6.♗d3 c5 7.c3 c4 8.♗c2 ♕×b2 9.♘e2 ♕a3 10.o-o ♘b6 11.e×d5 e×d5 12.♖e1 ♗d7 13.♘c1 o-o-o=

(اسمیسلوف ـ ماکاگانوف ۱۹۴۴)

4.f×e4 e5

حالا تهدید سیاه +5...♕h4 و بعد +6...♕×e4 است.

5.♘f3!

سفید وضع بسیار خوبی دارد که ضمناً با دام زیبایی نیز همراه می‌باشد.

5. ... ♗e6

5. ...e×d4 6.♗c4 ♗b4+

سیاه هرچند از لحاظ نیرو برتری بدست می‌آورد اما با سقوط در دام کاپلانکا شکست می‌خورد.

7.c3 d×c3 8.♗×f7+! ♔×f7 9.♕×d8 c×b2+ 10.♔e2 b×a1: ♕

سیاه یک رخ بیشتر دارد. اما...

11.♘g5+ ♔g6 12.♕e8+ ♔h6 13.♘e6+ g5 14.♗×g5+#

6.c3

اگر سفید 6.♗e3 بازی کند، پس از:

6. ...e×d4 7.♕×d4 ♕×d4 8.♘×d4 ♘f6

سیاه بازی خوبی پیدا می‌کند.

6. ...	**♘f6**
7.♗d3	**♘bd7**
8.♕e2	**♗d6**
9.♘bd2	**♕e7**
10.o-o	**o-o-o**

سیاه کمی برتری دارد.

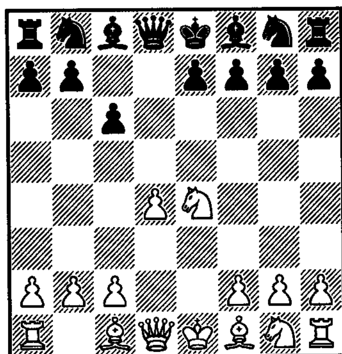
۲) سفید با 3.♘c3 از پیاده e4 دفاع می‌کند.

3.♘c3 d×e4

این راه اصلی خانه f5 را برای فیل وزیر سیاه تأمین می‌کند.

4.♘×e4

۱۱۷



1) 4. ...	**♗f5**
5.♘g3	**♗g6**

فیل سیاه در خانه f5 به طور رایگان از دست نمی‌رفت چون سیاه می‌توانست با +a5♕... عوض آن را پس بگیرد. اما این کار اولاً به قیمت تلف شدن «زمان» تمام می‌شد، ثانیاً حریف از امتیاز داشتن دو فیل بهره‌مند می‌گشت.

6.h4

حرکت درست و قاطع همین است. سفید می‌خواهد بعد از رفتن به قلعه بزرگ، با رخهای خود، دو ستون مرکزی را اشغال کند. با حرکت بالا سیاه را هم به انتخاب قلعه بزرگ تشویق می‌کند که در نتیجه شاه سفید، در خانه c1 مورد هجوم پیاده‌های جناح وزیر حریف قرار نخواهد گرفت. پس حرکت فوق، با آنکه عموماً خصلت تعرضی دارد، در عین حال دارای جنبه دفاعی

هم می‌باشد.

سفید همچنین می‌تواند راه پایین را انتخاب کند:

6.♘f3 ♘d7 7.♗d3 ♘gf6 8.o-o e6 9.c4 ♗e7 10.♖e1 ♗×d3 11.♕×d3 ♕c7 12.♗d2 o-o 13.♗c3 ♖ad8 14.♕e2 ♖fe8 15.♖ad1 c5=

6. ... h6

7.♘f3 ♘d7!

این حرکت اهمیت اساسی دارد. سیاه باید دقیقاً از خانه e5 دفاع نماید و نگذارد اسب شاه حریف به آنجا نفوذ کند.

8.♗d3 ♗×d3

9.♕×d3 ♘gf6

10.♗d2

قصد سفید آن است که پس از حرکت c4 این فیل را در خانه c3 مستقر سازد و فشار بر خانه e5 را زیاد کند.

10. ... e6

11.o-o-o ♗d6

12.♘e4 ♘×e4

13.♕×e4 ♘f6

14.♕e2 ♕c7

سیاه باز هم در جهت نظارت بر خانه e5 بازی می‌کند و ضمناً رفتن به قلعه بزرگ را تدارک می‌بیند.

15.♔b1 o-o-o

16.c4 ♖he8

17.♗c3 ♔b8

18.♘e5!

سفید کمی برتری موضعی (پوزیسیونی) دارد.

راه بالا یعنی راه اصلی، محتملاً بهترین طریقی است که سفید می‌تواند انتخاب کند.

2) 4. ... ♘d7

این راه بازی از ادامه زیر که پیاده‌های سیاه را دوپشته می‌سازد، بهتر و به احتیاط نزدیکتر است:

4. ...♘f6 5.♘×f6+ e×f6 6.♗c4 ♗e7 7.♘e2 ♘d7 8.o-o ♘b6 9.♗b3 o-o 10.♗e3 ♘d5 11.♗d2 ♗g4 12.c4

نظارت سفید بر مرکز، بیشتر است.

5.♘f3 ♘gf6

6.♘×f6+

سفید همچنین می‌تواند به روش زیر بازی کند:

6.♘g3 e6 7.♗d3 ♗e7 8.o-o c5 9.♖e1 b6 10.c4 c×d4 11.♘×d4 ♗b7 الخ

6. ... ♘×f6

7.♘e5 g6

8.♗e3 ♗g7

9.♗d3 ♘d5

وضع دو طرف یکسان است.

۳) سفید پیاده شاه را به پیش می‌راند.

3.e5

در بازیهای جدید این ادامه قدیمی کمتر دیده می‌شود. زیرا سیاه بازی آسانی پیدا می‌کند.

3. ... ♗f5!

دلیلی ندارد که سیاه این فیل را زندانی کند.

4.♗d3

ادامه‌های زیر قابل توجه است:

4.g4 ♗d7!
4.♘e2 e6
4.c4 d×c4 5.♗×c4 e6

4. ... ♗×d3

حرکت 4...♗g6 نادرست است. چون سفید از راه پایین برتری قاطعی کسب می‌کند:

5.♗×g6 h×g6 6.e6! f×e6 7.♕g4 ♔f7 8.♘f3 الخ

5.♕×d3 e6

6.♘c3 ♕b6

سیاه متعاقباً c5 بازی می‌کند تا زنجیر پیاده‌های سفید را خراب کند. اگر سفید در حرکت ششم 6.♘e2 بازی کند، به روش زیر تساوی حاصل می‌شود:

6. ...♕a5+ 7.♘d2 ♕a6 8.♕×a6 ♘×a6 9.c3=

۴) سفید پیاده مرکزی را عوض می‌کند.

3.e×d5 c×d5

سفید با انتخاب راه بالا ضمن ثابت ساختن وضع پیاده‌ها می‌تواند برتری به خاطر نوبت را حفظ کند و طرح استراتژیک دلخواه خود را انتخاب کند.

در وضعی که درست شده است طرحهای متفاوتی پیش روی سفید قرار دارد که از بین آنها بعضی امکانات را بررسی می‌کنیم.

الف ـ سفید حریف را در کار گسترش فیل وزیر به زحمت می‌اندازد.

4.♗d3

فیل c8 را از خانه f5 محروم می‌سازد.

4. ... ♘c6

5.c3

این حرکت برای دفاع از پیاده و جلوگیری از ♘b4 حریف بازی شده است.

5. ... ♘f6

6.h3

سفید به قیمت یک «زمان» خانه g4 را از دسترس فیل حریف خارج می‌سازد.

6.♗f4 g6 (6...♗g4 7.♘e2 ♕d7 8.♕b3 ♗h5=) 7.♘f3 ♗g7 8.♘bd2 ♗f5 9.♗×f5 g×f5 10.♘e5 ♕b6 11.o-o! o-o 12.♘b3 e6 13.♕e2 ♖fd8 14.♘c5 ♘×e5 15.♗×e5 ♘e4=

6. ... e5!

این واکنش طبیعی سیاه است که به پیاده d4 حمله می‌کند.

7.d×e5 ♘×e5

سیاه به منفرد شدن پیاده d5 رضایت می‌دهد و برای سوارهای خود بازی خوبی بدست می‌آورد. در اینجا شانس دو طرف مساوی است. ادامه بازی می‌تواند به شرح زیر باشد:

8.♕e2 ♕e7 9.♗b5+ ♗d7 10.♗e3 ♗×b5 11.♕×b5+ ♕d7=

ب ـ سفید حالت کشمکش در مرکز را حفظ می‌کند.

4.c4

این راه بازی به حمله پانوف مشهور است.

4. ...	**♘f6**
5.♘c3	**♘c6**

5. ...e6 6.♘f3 ♗e7 7.c×d5! ♘×d5 8.♗c4 ♘c6 9.o-o a6 10.♖e1 b5 11.♗×d5 e×d5 12.♗g5

سفید بهتر است.

1) 6.♘f3 e6

به این ترتیب بازی به یکی از راههای گامبی وزیر پذیرفته شده در می‌آید.

7.c5

سفید به اکثریت پیاده‌های خود در جناح وزیر اهمیت می‌گذارد.

7. ...	**♘e4!**
8.♗f4	

بعد از 8.♘×e4d×e4 اسب f3 خانه مناسبی ندارد.

8. ...	**♕a5**
9.♕b3	

از ♘c3 دفاع می‌کند و ضمناً با فشار بر پیاده b7 مانع خروج ♗c8 می‌شود. اما سیاه چاره کار را می‌داند.

9. ...	**g5!**

این حرکت بسیار قوی است و خانه g7 را به قصد فشار بر پیاده d4 به روی ♗f8 باز می‌کند.

10.♗e3	**g4**
11.♘d2	**♘×d2**
12.♔×d2	

برای آنکه پیاده d4 ضعیف نشود:

12. ...	**♗×c5!**
13.d×c5	**d4!**

این راه بازی توسط ورسوف یکی از استادان شطرنج شوروی ابداع شده است و به نظر می‌رسد که به سیاه بازی خوبی می‌بخشد.

2) 6.♗g5

a) 6. ... e6

7.c5

اگر سفید 7.♘f3 بازی کند بعد از 7...d×c4 گامبی وزیر پذیرفته شده و راه مطلوب سیاه ایجاد می‌شود.

7. ...	**♗e7**
8.♗b5	

سفید به این ترتیب از حرکت e5... جلوگیری می‌کند.

8. ...	**o-o**
9.♘f3	**♘e4**
10.♗×e7	**♕×e7**
11.♕c2	**♘g5**
12.♘×g5	**♕×g5**
13.♗×c6	**b×c6**
14.o-o	**e5!**
15.d×e5	**♕×e5**

این بازی میان کرس و آلخین انجام شده

است و در اینجا دو طرف وضع یکسان دارند.

b) 6. ... d×c4

7.d5

مسلماً قویترین حرکت همین است. بازی زیر سریعاً به نتیجه مساوی می‌رسد.

7.♗×c4 ♕×d4 8.♕×d4 ♘×d4 9.o-o-o e5=

7. ... ♘a5

استاد فلور حرکت 7...♘e5 را پیشنهاد می‌کند که ادامه آن چنین است:

8.♕d4 ♘d3+ 9.♗×d3 c×d3 10.♘f3 ♕b6⩱

اگر سیاه 10...g6 بازی کند باعث برتری آشکار سفید می‌شود. از این قرار:

11.♗×f6 e×f6 12.o-o

8.b4! c×b3 «e.p.»

9.a×b3 e6

9.b6 10.♘f3⩲

10.♗b5+ ♗d7

11.♗×f6 g×f6

12.♗×d7 ♕×d7

13.♖×a5 ♗b4

14.♕a1

بطوری که مشاهده می‌شود، برتری سفید واضح است. حالا اگر سیاه حرکت 14...♕c7 را انجام دهد بعد از حرکت 15.♕a4+ ناچار بازی را از دست می‌دهد.

c) 6. ... ♕b6

7.c×d5 ♘×d4

7. ...♘×d5 8..♖c1

با برتری سفید

8.♗e3 e5!

9.d×e6 «e.p.» ♗c5

10.e×f7+ ♔e7

11.♘ge2 ♕×b2

12.♖c1 ♖d8

13.♘×d4 ♗×d4

14.♗×d4 ♖×d4

سیاه وضعیت خوبی دارد.

***

سفید مرکز را با یک پیاده اشغال می‌کند.

1.e4 c6

2.♘c3

2.♘f3 هم می‌توان بازی کرد.

2. ... d5

3.♘f3

سفید، حریف را به اجرای حرکت 3...d4 تحریک می‌کند. و این کار به نفع او تمام می‌شود. مثال:

3. ...d4 4.♘e2 c5 (4...d3 5.c×d3 ♕×d3 6.♘g3 با برتری سفید) 5.c3! ♘c6 6.c×d4 c×d4 7.♕a4!

و پیاده d4 سقوط می‌کند.

1) 3. ... ♗g4

این بهترین حرکت سیاه در این لحظه است. حرکتی که باتوینیک پیشنهاد کرده است و ادامه آن می‌تواند به شرح زیر باشد:

4.h3 ♗×f3

4. ...♗h5 5.e×d5 c×d5 6.♗b5+ ♘c6 7.g4 ♗g6 8.♘e5 ♕b6 9.d4 f6 10.♘×g6 h×g6 11.♕d3 o-o-o 12.♗×c6 ♕×c6 13.♕×g6

و سیاه در قبال پیاده‌ی از دست رفته جبران کافی ندارد.

5.♕×f3 e6
6.g3 ♘f6
7.d3 ♗e7
8.♗g2 o-o
9.o-o ♘a6
10.♕e2 ♘e8
11.e5 ♘ec7

دو طرف به وضع برابر رسیده‌اند.

2) 3. ... d×e4
4.♘×e4 ♘d7

4. ...♗f5 (4...♗g4 5.h3 ♗×f3 الخ) 5.♘g3 ♗g6 6.h4! h6 7.♘e5 ♗h7 8.♕h5 g6 9.♕f3 ♘f6 (9...♕d5 10.♕×d5! c×d5 11.♗b5+ سفید می‌برد) 10.♕b3

با برتری قاطع سفید

5.♗c4 ♘gf6
6.♘eg5 e6
7.♕e2 ♘d5

7. ...♘b6? (7...h6?! 8.♘×f7) 8.♘e5! ♘×c4 9.♕×e4 ♕d5 10.♕×d5 e×d5 11.♘g×f7

سفید یک پیاده می‌گیرد.

8.d4 h6
9.♘e4 ♗e7
10.o-o ♕c7

سفید بهتر است.

دفاع کاروکان

لارسن ـ بلیافسکی

۱۹۸۲

1.e4 c6
2.d4 d5
3.♘c3 d×e4
4.♘×e4 ♗f5
5.♘g3 ♗g6
6.h4 h6
7.♘f3 ♘d7
8.h5 ♗h7
9.♗d3 ♗×d3
10.♕×d3 ♘gf6
11.♗f4 e6

جواب معمول به 11.♗f4 حرکت 11...♕a5+ است و بعد از ادامه زیر:

12.♗d2 ♕c7 13.o-o-o e6 14.♘e4 o-o-o 15.g3 ♘c5 16.♘×c5 ♗×c5 17.♕c4 ♗d6

سفید از لحاظ عرصه دارای اندکی برتری می‌باشد. ولی اکنون سفید اجرای طرح دیگری را در نظر دارد.

12.o-o-o ♗e7
13.♘e5

این حرکت را پلیافسکی در سال ۱۹۸۱ در

برابر تال بکار برده بود. در آن بازی تال از ادامه زیر خودداری کرد:

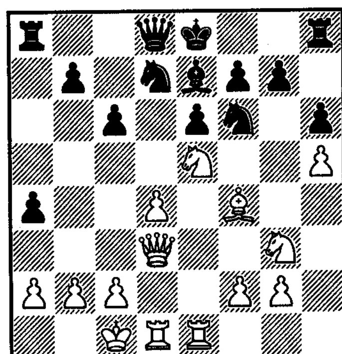
13. ...♘×e5 14.d×e5 ♕×d3 15.♖×d3 ♘d5 16.♗d2b5

زیرا بعد از حرکت 17.♘e4 سفید در پایان بازی از لحاظ تحرک پیاده‌ها به برتری می‌رسد.

13. ... a5

لارسن پیش از این، در چند بازی، طرح اجرای حرکات 13...a5 و 14...a4 را با موفقیت بکار برده بود. با این ایده که بعد از 15...a3 موضع شاه سفید را به هم بریزد. او مطمئناً آماده نبود تا با حرکت 15.♘g6! حریف که سواری را به وی پیشکش می‌کرد، روبرو شود.

14.♖he1 a4



۱۱۸

15.♘g6! ♘d5

اگر سیاه 15...f×g6 بازی کند ادامه آن چنین خواهد بود:

16.♕×g6+ ♔f8 17.♖×e6 ♕e8 18.♘f5! ♕×g6 19.h×g6 ♘d5 (19...♗b4 20.c3 ♗a5 21.♗d6+ ♔g8 22.♖e7! (سفید می‌برد)

20.♖×e7! ♘×e7 21.♗d6

سفید دو پیاده از حریف خود پیش است و بعد از تعویض سوارها دارای برتری موضعی (پوزیسیونی) خواهد بود.

16.♘f5!

با این حرکت، سفید می‌خواهد شاه سیاه را با 17.♘×g7 مات کند.

16. ... ♗f8

16. ...f×g6 17.♘×g7+ ♔f7 17.♕×g6+ و سپس 19.♘×e6#

16. ...e×f5 17.♘×e7 ♘×f4 (17...♘×e7 18.♗d6) 18.♘×c6+ ♔f8 19.♕a3

وزیر سیاه را می‌گیرد.

17.♗d6!

سفید تمایلی به اجرای حرکت 17.♘×h8 نشان نمی‌دهد. حرکت بالا، سیاه را به بازی 17...♗×d6 دعوت می‌کند که بعد از پاسخ 18.♘×d6+ شاه سیاه مات می‌شود.

17. ... ♖g8

18.c4 ♘b4

لارسن هنوز نمی‌تواند ♘g6 را بزند، چون پس از:

18. ...f×g6 19.♖×e6+ ♔f7 20.c×d5 g×h5 (20...♕g5+ 21.f4 ♕×f5 22.h×g6+ الخ) 21.♘e7 g6 22.♕f3+ ♔g7 23.♖×g6+ ♔h7 24.♖×g8

سیاه به خاطر تحمل تلفات زیاد و بی‌دفاع

بودن شاه وادار به تسلیم می‌شود.

19.♕h3 f×g6

حالا سیاه برای دفع تهدید 20.♘×g7!+ و سپس 21.♖×e6!+ ناچار شده است اسب سفید را بگیرد. اما بعد از حرکت 21.♖×e6+ دیوارها یک‌باره فرو می‌ریزد و شاه سیاه بدون حفاظ می‌شود.

20.♖×e6+ ♔f7

21.h×g6+ ♔×e6

22.♖e1+ ♘e5

اگر سیاه 22...♔f6 بازی کند، بعد از 23.♘h4 هرگونه دفاع در برابر تهدید مات غیرممکن می‌شود.

23.♗×e5

سیاه به باخت خود اعتراف می‌کند. چون بعد از این حرکت در برابر تهدید زیر:

24.♘×g7+ ♔e7 25.♕e6+#

دفاع معقولی ندارد. به طور مثال اگر:

23. ...♘d3+ 24.♔b1! ♘×e5 25.♖×e5+ ♔d7 (25...♔f6 26.♘e7!) 26.♘×g7+ ♔d6 27.c5+ ♔c7 28.♘e6+

در نتیجه وزیر سیاه از صحنه نبرد خارج می‌شود.

دفاع کاروکان

نیمزوویچ - آلخین

المپیاد ۱۹۳۹

1.e4 c6

2.d4 d5

3.e×d5 c×d5

4.c4

این راه بازی به حمله پانوف مشهور است.

4. ... ♘f6

5.♘c3 e6

6.♘f3 ♗e7

7.c×d5 ♘×d5

سیاه می‌خواهد ستون d بسته نشود تا امکان حمله بر پیاده‌ی منفرد d4 را داشته باشد.

8.♗b5+ ♗d7

حرکت بهتر 8...♘c6 است با ادامه احتمالی زیر:

9.♘e5 ♗d7 10.♗×c6 b×c6

و سیاه وضع خوبی دارد.

9.♗×d7+ ♘×d7

10.♘×d5 e×d5

11.♕b3

بعد از تعویض‌های بالا، سفید ابتکار عمل را بدست گرفته است.

11. ... ♘b6

این تنها راه دفاع از پیاده‌های b7 و d5 است اما حالا اسب سیاه پست نامناسبی را اشغال کرده است. در حالی که اسب سفید، قرارگاه بسیار مطلوب e5 را در اختیار دارد.

12.o-o o-o

13.♗f4 ♗d6

14.♗×d6 ♕×d6

15.♖e1 ♖ac8

16.♖ac1 h6

17.♘e5 **♖c7**
18.g3 **♖fc8**
19.♖×c7 **♖×c7**

سیاه از پیاده b7 دفاع کرده، امیدوار است بتواند به تساوی وضعیت برسد.

20.♕b5 **♘d7**
21.♘×d7 **♖×d7**

بعد از:

21. ...♕×d7 22.♖e8+ ♔h7 23.♕d3+ g6 24.♕e3

سیاه با مشکلات زیادی روبرو می‌باشد.

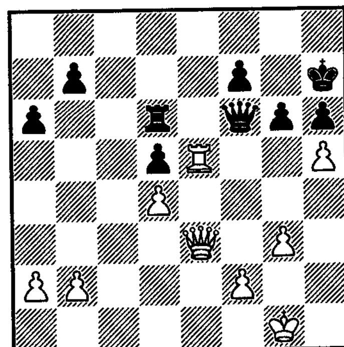
22.♖e8+ **♔h7**

با آنکه سوارهای کمی در صحنه باقی مانده است، سفید تنها به پیروزی فکر می‌کند.

23.h4 **a6**
24.♕e2 **♖d8**
25.♖e7 **♖d7**
26.♖e5 **g6**
27.h5

استراتژی بازی سفید، برای در هم شکستن خطوط دفاعی حریف شایان تحسین است.

27. ... **♕f6**
28.♕e3 **♖d6**



۱۱۹

سیاه امیدوار است با ♖e6 ... ♖ به تساوی برسد. بعد از:

28. ...b5 29.h×g6+ ♕×g6 (29...f×g6 30.♖e6) 30.♕f3

بازی سیاه رو به خرابی می‌گذارد.

29.♕b3 **♖b6**

29. ...b5 30.♖×d5 ♖e6 31.♕d1

30.h×g6+ **♕×g6**
31.♕×d5 **♖×b2**

سیاه با سرسختی از خود دفاع می‌کند.

32.♖f5 **♖b5**

سیاه می‌کوشد به قیمت از دست دادن یک پیاده، خود را از این وضعیت نجات دهد و به یک آخر بازی رخ و پیاده برسد. بعد از:

32.♔g8 33.a4

سفید بیش از پیش حریف را تحت فشار می‌گذارد.

33.♖×f7+ **♔g8**

33. ...♔h8 34.♕d8+ ♕g8 35.♕f6+

34.♖f6+ **♖×d5**
35.♖×g6+ **♔h7**
36.♖b6 **♖×d4**
37.♖×b7+ **♔g8**
38.♖b6 **♖a4**

این تنها شانس سیاه است.

39.♖×h6 **♖×a2**
40.♔g2

سفید با اجرای مانورهای دقیق سرانجام یک پیاده از حریف پیش افتاده است و دو پیاده

پیوسته او پیروزیش را تأمین می‌کند.

40. ... a5

41.♖a6 a4

42.♖a7

در وضعیت‌های مشابه، اشغال عرض هفتم به توسط رخ، بسیار مهم و کارساز است. زیرا تحرک شاه حریف را بی‌اندازه محدود می‌سازد.

42. ... a3

43.g4 ♔f8

44.g5 ♔g8

45.♔g3 ♖a1

46.♔g4 ♖g1+

46. ...a2 47.♔f5! ♖f1 48.♖×a2

47.♔f5 ♖g2

48.f4 a2

49.♔f6

سیاه تسلیم می‌شود.

دفاع کاروکان

کاپلابلانکا ـ نیمزوویچ

۱۹۲۷

1.e4 c6

2.d4 d5

3.e5

این حرکت کمتر بازی می‌شود و حرکات 3.e×d5 و سپس 4.c4 یا 3.♘c3 بهترند.

3. ... ♗f5

امتیاز دفاع کاروکان در آن است که سیاه می‌تواند فیل وزیر خود را گسترش بدهد و عملاً سفید مجبور به معاوضه فیل ارزشمند خود با این فیل سیاه است.

4.♗d3 ♗×d3

5.♕×d3 e6

6.♘c3

در اینجا حرکت معمولتر 6.♘e2 است.

6. ... ♕b6

7.♘ge2 c5

سیاه برای پیروز شدن بازی می‌کند والا می‌توانست با 7...♕a6 به استقبال معاوضه وزیرها برود و اگر سفید از قبول این کار امتناع می‌کرد، قطر a6-f1 در اختیار وزیر سیاه قرار می‌گرفت.

8.d×c5 ♗×c5

9.o-o

9.♕g3 ♘e7 10.♕×g7 ♖g8 11.♕×h7 ♖×g2

و پیاده f2 سقوط می‌کند.

9. ... ♘ge7

10.♘a4

حرکت بهتر 10.a3 با تهدید 11.b4 است.

10. ... ♕c6

11.♘×c5 ♕×c5

12.♗e3 ♕c7

مانور سیاه برای تضعیف مرکز سفید آغاز شده است.

13.f4

این حرکت اجباری است و حالا معلوم می‌شود که خانه‌های سفید e4، c4 و f5 برای سفید به نقاط ضعف تبدیل شده است.

13. ... ♘f5
14.c3

این حرکت، مشکل خانه‌های سفید را باقی می‌گذارد. حرکت بهتر 14.♖c1 با ادامه 15.c4 بود.

14. ... ♘c6
15.♖ad1

این حرکت سفید فقط جنبه دفاعی دارد، ولی حرکات بهتر 15.♗f2 و پس از آن 16.♘d4 است.

15. ... g6

سیاه از اجرای فوری h5... خودداری می‌کند با این امید که حریف او با بازی g4 بدست خود جناح شاهش را ضعیف سازد.

16.g4?

سفید در دام موضعی (پوزیسیونی) سیاه گرفتار می‌شود. او به قصد دور ساختن ♘f5 این حرکت را انجام داده است. اما در واقع به دست خود جناح شاه خود را ضعیف کرده است. هنوز هم حرکت بهتر 16.♗f2 بود.

16. ... ♘×e3
17.♕×e3 h5
18.g5

پس از ادامه زیر:

18.h3 h×g4 19.h×g4

سیاه در ستون h حمله سهمگینی پیدا می‌کرد. اما حالا ساختار پیاده‌های سفید در جناح شاه دچار ضعف دائمی شده و خانه f5 می‌تواند پایگاه مناسبی برای استقرار اسب سیاه بشود.

18. ... 0-0
19.♘d4 ♕b6
20.♖f2 ♖fc8
21.a3 ♖c7
22.♖d3

توجه سفید به حفظ یک وضعیت تا حد امکان قدرتمند در مرکز است و تلاش برای تغییر این وضعیت را به‌عهده سیاه می‌گذارد.

22. ... ♘a5

سیاه اجرای عملیات در جناح وزیر را در نظر دارد که بعداً به بی‌نتیجه بودن آن پی می‌برد و سرانجام طرح صحیح را در جناح شاه (از حرکت ۲۶ به بعد) به مورد اجرا می‌گذارد.

23.♖e2 ♖e8

از نقشه سفید که قصد داشت:

24.f5 e×f5 25.e6

بازی کند ممانعت می‌نماید.

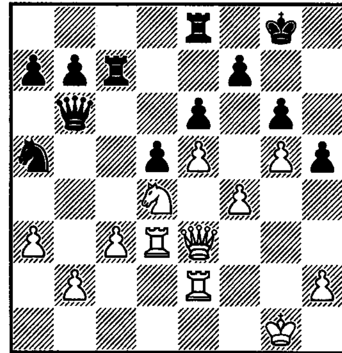
23. ...♘c4 24.♕f2 ♘×a3 25.f5 (25.b×a3 ♕b1+) 25...g×f5 26.g6 f×g6 27.♖g3 ♘c4 ♖×g6+ ♖g7 29.♕g3

و سفید می‌برد.

(شکل ۱۲۰)

24.♔g2 ♘c6
25.♖ed2

سفید به روش غیرفعالانه خود ادامه می‌دهد. بهتر بود بلافاصله دست به تعویض اسبها می‌زد. چون بعداً تحت شرایط نامطلوب ناچار به این کار خواهد شد.



۱۲۰

25. ...	**♖ec8**
26.♖e2	**♘e7**
27.♖ed2	**♖c4!**

استفاده از رخ‌ها در این ستون به توسط کاپابلانکا آموزنده است. سیاه فشار بر خانه d4 را افزایش می‌دهد تا مگر رخ به خانه e4 نفوذ کند. در آنجا رخ می‌تواند به f4 که ضعیف‌ترین موضع سفید است، ضربه بزند.

28.♕h3	**♔g7**

یک حرکت موضعی (پوزیسیونی) که شاه را به صحنه عملیات نزدیک می‌سازد و ارزش خود را بعداً نشان می‌دهد (نگاه کنید به حرکت ۳۲)

29.♖f2	**a5**
32.♖e2	**♘f5!**

با این حرکت سیاه، سفید مجبور به تعویض اسب (یعنی مهره دفاعی خود که در بهترین وضع مستقر شده است) می‌شود و متعاقب آن، سیاه، سرانجام می‌تواند، برای هجوم بر پیاده f4 دست بکار شود.

31.♘xf5+

ادامه زیر به نفع سیاه است.

31.♖ed2 ♘xd4 32.♖xd4 ♖xd4 33.cxd4 ♕b5 34.♕f3 ♖c1

31. ...	**gxf5**
32.♕f3	

32.♕xh5 ♖h8 33.♕f3 ♖h4

وضع سفید درهم می‌ریزد.

32. ...	**♔g6**
33.♖ed2	**♖e4**
34.♖d4	**♖c4**
35.♕f2	**♕b5**
36.♔g3	

بعد از ادامه زیر سیاه وضع برنده پیدا می‌کند:

36.♖xc4 ♕xc4 37.♖d4 ♕e2!

36. ...	**♖cxd4**
37.cxd4	

37.♖xd4 ♖e2

37. ...	**♕c4**

سیاه فشار بر نقاط ضعف f4 و d4 را تا استقرار سوارهای سنگین در عرض اول حریف ادامه می‌دهد. پس از آن سفید فاقد حرکت خوب خواهد شد (یک نمونه عالی از وضعیت اکراهی[1])

38.♔g2	**b5**

این پیشروی پیاده سیاه، بخشی از طرح او برای از بین بردن امکان حرکت از پیاده‌های سفید است.

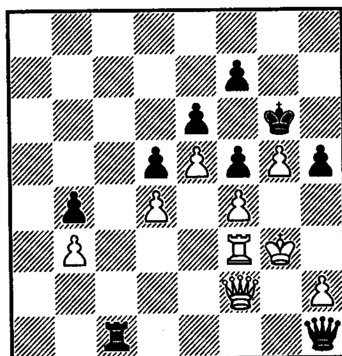
39.♔g1	**b4**
40.axb4	**axb4**

1. Zugzwang

41.♔g2	**♕c1**
42.♔g3	**♕h1**
43.♖d3	**♖e1**
44.♖f3	

تـــهدید ســـیاه 44...♖f1 و در پـی آن 45...♕g1+ بـود کـه بـه سقوط پـیاده‌های سفید می‌انجامید.

44. ...	**♖d1**
45.b3	**♖c1!**



۱۲۱

وضعیت اکراهی کامل ایجاد شده است. حالا هر حرکت سفید به باخت او منجر می‌شود.

46.♖e3

در صورت 46.♔h3 یا 46.♔h4 جواب سیاه 46...♖c2 و سپس مات خواهد بود.

همچنین:

46.h3 ♖g1+ 47.♔h4 ♖g4#

46.♕e2 ♕g1+ 47.♕g2 ♕×d4

الخ

46. ...	**♖f1**

سفید واگذار می‌کند.

اگـــر 47.♕e2 آن وقت 47...♕g1+

راهی را کـه سیاه در ایـن بـازی بـرای دست یـــافتن بـه پـیروزی طـی کـرده است، ارزش دقیق‌ترین مطالعه را دارد.

دفاع پیرک

این دفاع که در اواخر قرن نوزدهم میلادی به توسط لویی پولسن بـازی مـی‌شد، در نـیمه اول قرن بیستم به وسیله پـیرک، از بـزرگان شـطرنج یـوگسلاوی، احـیا شـده است و امـروزه اسـتادان طراز اول شطرنج جـهان، در مسابقات بـزرگ از این روش دفاعی نیز استفاده می‌کنند.

ایده استراتژیک سیاه در این دفـاع، تـدارک قـطرهای بـاز بـرای هـر دو فـیل است. سیاه می‌خواهد با c5... و در بعضی موارد با e5... به مرکز حریف آسیب برساند. اما در پاره‌ای حالات دیگر لازم است فقط به اجـرای حـرکات c6... و b6... اکتفا کند.

یک حسن این دفاع در آن است که می‌تواند روش بـازی خـود در مـرکز را مـتناسب بـا روش گسترش سفید تنظیم کند. اما اگر سفید شیوه تهاجمی را انتخاب کند، سیاه باید با دقت زیاد به مقابله با طرحهای سفید برود و در نتیجه امکان فعالیت‌های آزادانه او کم می‌شود.

برای سفید، امیدبخش‌ترین راه ادامه بـازی، روش تهاجمی 4.f4♗g7 5.♘f3 است. ایـن روش را می‌توان راه اصلی بـازی بـه شـمار آورد. حرکتهایی به غیر از 4.f4، راه سیاه را برای دست یـافتن بـه تـعادل وضـع آسـانتر مـی‌سازد. البـته

حرکت 4.♗g5 هم مسائلی را پیش روی سیاه می‌گذارد. حال آنکه حرکات 4.f3 یا 4.♘f3 مشکلات کمتری برای سیاه ایجاد می‌کند و بازیهایی با شانسهای متعادل در پی دارد.

1.e4 d6

این بازی سیاه، حرکت بنیادی این دفاع است. سیاه قصد دارد با اجرای حرکات g6 و سپس ♗g7 فیل شاه را در قطر بزرگ مستقر سازد و این کار ممکن است در همان حرکت اول با 1...g6 انجام بگیرد.

2.d4

این وضعیت می‌تواند از آغاز بازی پیاده وزیر هم ایجاد شود. از این قرار:

1.d4 d6 2.e4 الخ

بعد از 1.e4 d6 اگر سفید 2.f4 بازی کند، جواب سیاه 2...c5 خواهد بود.

2. ... ♘f6

این مناسب‌ترین حرکت سیاه است که حریف را ناچار می‌سازد 3.♘c3 بازی کند و در نتیجه راه پیشروی پیاده‌ی جناح وزیر خود را ببندد و این در حالی است که اجرای حرکات c5 یا c6 و سپس b5 برای به راه انداختن بازی متقابل سیاه وجود دارد. حرکت f3، برای سیاه مشکل کمی پدید می‌آورد. مثال:

3.f3 c5 4.c3 ♘bd7 5.♗e3 e6 6.♘d2 d5 7.e5 ♘g8

3.♘c3 g6

حالا وضعیت بنیادی دفاع پیرک را پیش رو داریم و سفید برای ادامه‌ی بازی می‌تواند یکی از پنج شاخه اصلی زیر را انتخاب کند:

1) 4.f4

قوی‌ترین راه ادامه بازی، همین حرکت است که اجرای حرکت e5 را تدارک می‌بیند.

4. ... ♗g7

5.♘f3

راه زیر برای سفید در خور توجه است:

5.♗c4 c6 6.e5 d×e5 7.f×e5 ♘d5 8.♕f3 ♗e6 9.♘h3 ♘c7 10.♕d3 ♗×c4 11.♕×c4 $\pm$

5. ... 0-0

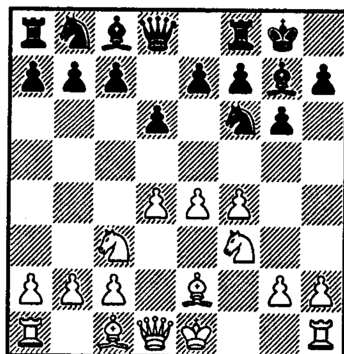
حرکت 5...c5 خوب نیست. زیرا:

6.♗b5+ ♗d7 7.e5 ♘g4 8.e6! ♗×b5 (8...f×e6 9.♘g5) 9.e×f7+ الخ

6.♗e2

6.♗d3 ♘bd7 7.o-o (7.e5 ♘e8 8.o-o c5!) 7...e5! الخ

6.e5 ♘d7 7.♗c4 c5 8.e6 ♘b6 9.e×f7+ ♔h8 10.♗e2 c×d4 11.♘×d4 ♘c6=



۱۲۲

6. ... c5

7.d×c5 ♕a5

برای سیاه بهترین بازی همین حرکت است. چون اگر d×c5... بازی کند، بعد از 8.♕×d8 ♖×d8 وضع به جانب یک پایان بازی کشیده می‌شود که برای سیاه نامطلوب خواهد بود مثال:

9.e5 ♘e8 10.♗e3b6

وضع سفید بهتر است.

8.o-o

8.c×d6 ♘×e4! الخ

8. ... ♕×c5+

9.♔h1

سفید بازی خوبی دارد. این وضعیت تقریباً منطبق با حالت دفاعی دراگون در شروع بازی سیسیلی می‌باشد.

2) 4.f3

در این راه بازی نقشه سفید هجوم بر قلعه شاه سیاه با اجرای حرکات ♗e3 و ♕d2 و سپس o-o-o است. اگر چه سیاه قادر به مقابله با این طرح می‌باشد.

4. ... c6

5.♗e3 ♕b6!

تلاش برای حمله متقابل در جناح وزیر از راه ادامه زیر نتیجه نمی‌دهد:

5. ...b5 6.e5! b4 7.e×f6 b×c3 8.b×c3 e×f6 9.♗d3 ♗g7 10.♘e2 o-o 11.o-o ♖e8 12.♕d2 الخ

6.♕c1 ♗g7

7.♘ge2 o-o

سیاه مانع شده است که سفید شاه را به قلعه بزرگ ببرد. وضع بازی برای دو هماورد، حالت حاد و پیچیده دارد.

3) 4.♘f3

با این حرکت از اصل مهم گسترش سریع سوارها پیروی شده است و امتیاز آن در وارد ساختن فشار این سوار بر مرکز عرصه پیکار است. اما حالا هر دو اسب سفید راه پیشروی پیاده‌های خودی را گرفته‌اند و این امر به سیاه امکان می‌دهد تا با استفاده از فرصت و قدرت تحرک پیاده‌ها به حمله متقابل دست بزنند.

4. ... ♗g7

5.♗c4

حرکت 5.♗e2 بازی فعالی نیست و بعد از ادامه زیر:

5. ...o-o 6.♗f4 ♘c6! 7.d5 e5! 8.d×e6 «e.p.» ♗×e6 9.o-o ♖e8 10.♖e1 h6 11.h3 g5 12.♗e3 d5 13.e×d5 ♘×d5 الخ

سیاه بازی خوبی دارد. (اونزیکر - باتوینیک ۱۹۶۲)

در جواب حرکت 5.♗g5 ادامه بازی می‌تواند چنین باشد:

5. ...c6 6.♕d2 ♕a5 7.♗d3 ♗g4! الخ

5. ... o-o

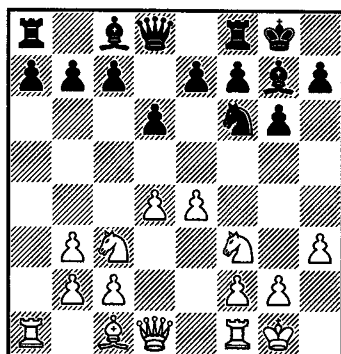
6.♗b3

به منظور جلوگیری از حرکت 6...♘×e4 و سپس 7...d5 که باعث برهم ریختن مرکز سفید می‌شود.

6. ... ♘c6

حرکت 6...c6 نیز بازی کردنی است. اما قصد سیاه تعویض فیل شاه سفید است.

7.h3	♘a5
8.o-o	♘xb3
9.axb3	


۱۲۳

در بازی بین ساخاروف ـ گوفلد سال ۱۹۶۳ ادامه بازی به شرح زیر بوده است:

9. ...♘d7 10.♗e3 a6 11.♕d2 ♖e8 12.♖ad1 e6 13.e5 b6 14.♗g5 f6 15.exf6 ♘xf6 16.♖fe1 ♕d7 17.♗h6 ♗b7

و طرفین شانسهای برابر دارند.

4) ♗g5	♗g7

مطالعه ادامه زیر قابل توجه است:

4. ...♘bd7 5.f4 c6! 6.♘f3 (6.e5 ♘d5 7.♘xd5 cxd5 8.♕e2 ♕b6 9.o-o-o ♗g7=) 6...♕a5 7.♘d2 ♗g7 8.♘c4 ♕c7 9.e5 ♘d5

برتری سفید در حداقل است

5.f4

برای سفید بکار بردن قدرتمندانه پیاده‌های جناح شاه امر مهمی است.

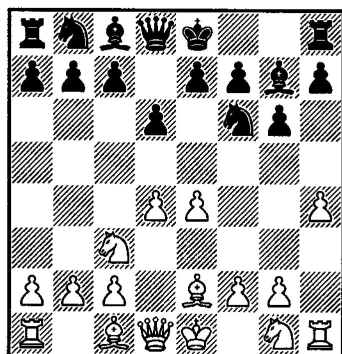
5. ...	o-o
6.e5	

6.♘f3 c5 7.d5 b5! الخ

6. ...	♘e8
7.♘f3	♘d7
8.♗c4	♘b6
9.♗b3	d5
10.o-o	c6
11.a4	

سفید اندکی برتری دارد.

5) 4.h4	♗g7
5.♗e2	


۱۲۴

وضعیت بالا ممکن است از طریق پس و پیش شدن حرکات چهارم و پنجم ایجاد شود:

4.♗e2 ♗g7 5.h4 الخ

در این حالت اگر سفید به‌جای 5.h4 حرکت 5.g4 را بازی کند بعد از ادامه پایین:

5. ...c5 6.g5 ♘fd7 7.d5 a6 8.h4 b5 9.h5 ♕a5

سیاه مختصری برتری خواهد داشت.

5. ...	c5
6.d5	

6.d×c5 ♕a5 7.♗d2 ♕×c5 8.h5 o-o 9.♘h3 ♘c6 10.♘f4 ♘d4

وضع دو طرف یکسان است. (اشمیت ـ یودوویچ سال ۱۹۵۳)

6. ...	h5
7.♗g5	a6
8.a4	♕a5
9.♗d2	♘bd7
10.♘h3	♘e5

بازی طرفین برابر است.

در پایان این مبحث، نظر خوانندگان به این نکته جلب می‌شود که دفاع پیرک برای سیاه دشوار است و انتخاب آن در صورتی موجه است که نسبت به آن احاطه کامل وجود داشته باشد.

دفاع پیرک

اسپیلمن ـ تال

سال ۱۹۸۹

دردسر سنجش و طبقه‌بندی بازیکنان دو نسل متفاوت شطرنج از این است که هر دو گروه نمی‌توانند در مرتبه بهترین باشند. با این همه رویارویی شطرنج باز یک نسل پیش که به مرور جلوه خویش را از دست می‌دهد، با بازیکن نسل جوانتر که تازه به شهرت دست می‌یابد، می‌تواند بسیار جالب توجه باشد.

این رویداد را می‌توانیم در بازی زیر مشاهده کنیم که بین میخائیل تال پنجاه و دو ساله از شوروی و قهرمان اسبق شطرنج جهان باجاناتان اسپیلمن انگلیسی و نامزد قهرمانی شطرنج دنیا در مرحله نیمه نهایی، که بیست سال از حریف خود جوان‌تر است اتفاق افتاده است. این دو شطرنج‌باز در سال ۱۹۸۹ در سومین مسابقه جام جهانی شطرنج در شهر ریکیاویک ایسلند با یکدیگر روبرو شده‌اند.

1.e4	d6
2.d4	g6
3.♘f3	♗g7
4.♗e2	

سفید با اجرای حرکات سوم و چهارم که در این شروع بازی حرکات محتاطانه تلقی می‌شوند، در برابر حریف جوان، راه احتیاط را برمی‌گزینند.

4. ...	♘f6
5.♘c3	o-o
6.o-o	c5

اجرای حرکت 6...c5 و یورش به مرکز سفید در بازی بین آندرسن و تور در سال ۱۹۸۷ این‌طور ادامه یافته است.

7.d×c5 d×c5 8.♗e3 b6 9.♕×d8 ♖×d8 10.♖ad1 ♘c6 11.♖×d8 ♘×d8 12.♖d1 ♗b7

و بازی سرانجام با نتیجه مساوی به پایان رسیده است.

7.d5	♘a6
8.♖e1	♘c7
9.♗f4	

سفید به عوض واکنش پیشگیرانه معمول و بازی 9.a4 حرکت بالا را انجام می‌دهد تا بازی را

به جانب وضعی ساده بکشانند.

9. ...	**b5**
10.♘×b5	**♘×e4**
11.♘×c7	**♕×c7**
12.♗c4	**♘f6**

درست است که پیاده مرکزی سفید در مقابل پیاده جناحی حریف معاوضه شده است، اما به طوری که مشاهده می‌شود، اکنون پیاده e7 سیاه به صورت یک پیاده عقب‌مانده هدفی برای سفید شده است. هرچند پیاده b2 نیز تقریباً همین وضع را دارد.

13.h3	**♖e8**
14.♖b1	

سفید ضمن حمایت از پیاده b، پیش راندن آن را به خانه b4 در نظر دارد.

14. ...	**a5**
15.♕d2	**♕b6**
16.♖e3	**♗a6**
17.♗×a6	**♕×a6**
18.♖be1	**♔f8**

بعد از 18.♖be1 سیاه می‌باید با بازی !18...♕c4 از مشکلات بعدی، دوری می‌کرد. در آن حالت ادامه بازی می‌توانست به شرح زیر باشد:

19.♖×e7 ♖×e7 20.♖×e7 ♕×d5 (20...♘×d5? 21.b3 ♕×f4 22.♕×d5 ♖f8 23.c4±)

در راه بالا اگر سفید بعد از 20...♕×d5 حرکتِ ?21.♗×d6 را انجام دهد. پس از:

21. ...♕×d2 22.♘×d2 ♗f8

دست یکم یک تفاوت از دست می‌دهد.

19.♘g5	**♕b7**
20.c4	**♕b4**
21.♕e2	

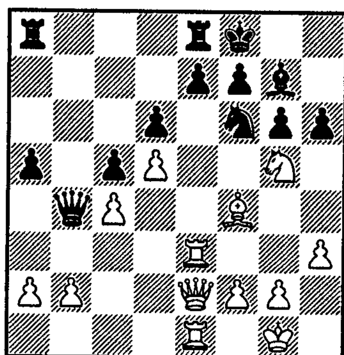
دو حرکت اخیر سیاه تنها این اثر را داشته است که وضع بازی سفید را بهبود بخشیده است. حالا بازی ?21...♘×d5 اشتباه محض است. چون متعاقب ادامه پایین:

22.c×d5 ♕×f4? 23.♘e6+! f×e6 24.♖f3

وزیر سیاه از دست می‌رود.

21. ...	**h6**

سیاه با این تصور که همه چیز مرتب است و بر سر جای خود قرار دارد، حرکت بالا را بازی کرده و به حریف پیشنهاد تساوی می‌دهد. اما سفید پیشنهاد او را نمی‌پذیرد و بازی را این‌طور دنبال می‌کند:



۱۲۵

22.♘×f7	**♔×f7**
23.♖b3	**♕a4**
24.♕e6+	**♔f8**
25.♖b7	**♕×c4**

سیاه نمی‌توانست با حرکت 25...♖a6 از پیاده d6 دفاع کند. چون بازی، این‌چنین ادامه پیدا می‌کرد:

26.b3 ♕×a2 27.♖×e7 ♖×e7 28.♕×e7+ ♔g8 29.♕b7 الخ

علاوه بر این پس از:

25. ...♖ab8 26.♖×b8 ♖×b8 27.♗×d6 e×d6 28.♕×d6+ ♔g8 29.♕×b8+

سفید در برابر دو سوار کوچک حریف، یک رخ و سه پیاده بیشتر خواهد داشت.

26.♗×d6 **♘g8**

27.♖e3

حالا پناهگاه شاه سیاه زیر فشار شدید قوای سفید قرار گرفته است.

27. ... **♗f6**

28.♖f3 **♔g7**

سیاه با این حرکت از یک تنگنا در می‌آید اما به گرفتاری دیگری دچار می‌شود.

29.♗×e7! **♖×e7**

29. ...♗×e7 30.♖f7+ ♔h8 31.♕×g6

30.♖×e7+ **♘×e7**

31.♕×f6+ **♔g8**

32.♕f7+ **♔h8**

33.♕×e7 **♕×d5**

34.♖f7

شاه سیاه درمانده است و در برابر خطر مات قرار دارد. متأسفانه از وزیر سیاه کاری ساخته نیست. بازیکن جوان دست تسلیم به جانب شطرنج‌باز کهنه‌کار دراز می‌کند.

دفاع پیرک

کورچنوی ـ فیشر

۱۹۶۲

1.e4 **d6**

2.d4 **♘f3**

3.♘c3 **g6**

4.f4

حرکت شاخص سفید، در این بازی است. سفید اجرای یک بازی فعالانه در جناح شاه را در نظر دارد و به این منظور پیش راندن پیاده به خانه e5 هم جزئی از نقشه اوست.

4. ... **♗g7**

5.♘f3 **0-0**

5. ...c5 6.♗b5+! ♗d7 7.e5

6.♗e2 **c5**

فقط با این حرکت است که سیاه می‌تواند به بازی متقابل در مرکز دست پیدا کند. ادامه پایین ضعیف است:

6. ...c6 7.o-o b5 8.e5! ♘e8 9.a4 b4 10.♘e4

سوارهای سفید در مرکز وضعیت مناسبی دارند.

7.d×c5

اگر سفید 7.d5 بازی کند، سیاه با 7...b5 واکنش تندی نشان خواهد داد. مثال:

8.♗×b5 ♘×e4 9.♘×e4 ♕a5+

با برتری سیاه

7. ... ♕a5

7. ...d×c5? 8.♕×d8 ♖×d8 9.e5 ♘e8 10.♗e3 b6 11.♖ad1 ♖×d1+ 12. ♔×d1 ♗b7 13.♔c1 ♘c6 14.♖d1

با شانس‌های بهتر برای سفید

8.o-o

8.c×d6? ♘×e4 9.d×e7 ♖e8 10.o-o ♘×c3 11.b×c3 ♘c6

سیاه پیاده را پس می‌گیرد و برتری با اوست.

8. ... ♕×c5+

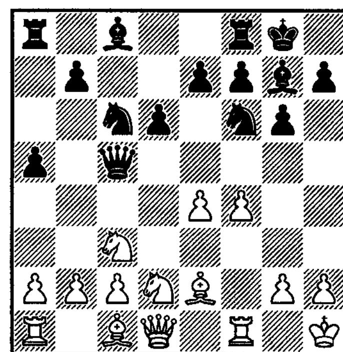
9.♔h1 ♘c6

10.♘d2

مانور این اسب به قصد دور ساختن وزیر سیاه از خانه c5 است.

10. ... a5

واکنشی ظریف از جانب سیاه به آخرین حرکت سفید است.



۱۲۶

11.♘b3 ♕b6

12.a4 ♘b4

13.g4?

بهترین حرکت سفید 13.♗d3 و رضایت دادن به تعویض آن با اسب حریف است.

13. ... ♗×g4

14.♗×g4 ♘×g4

15.♕×g4 ♘×c2

16.♘b5 ♘×a1

17.♘×a1 ♕c6!

سیاه در مقابل دو سوار کوچک که از دست داده، یک رخ و دو پیاده سفید را گرفته است و ضمناً دارای برتری موضعی (پوزیسیونی) می‌باشد. حالا موقعیت شاه سفید ضعیف شده و اسب او از بازی دور افتاده است.

18.f5 ♕c4

19.♕f3 ♕×a4

20.♘c7

در وضع حاضر، این بهترین شانس سفید است.

20. ... ♕×a1

21.♘d5?

تلاشی دیگر، برای تغییر مسیر بازی، ادامه پایین بهتر بود:

21.♘×a8 ♖×a8 22.e5!

و اگر سیاه ?22...♗×e5 می‌کرد، بازی این‌طور تعقیب می‌شد:

23.f×g6 f×g6 24.♕f7+ ♔h8 25.♗h6!

اما سیاه می‌توانست به‌جای ...♗×e5 حرکت خوب !22...♕a4 را انجام دهد و برتری خود را حفظ کند.

21. ... ♖ae8

22.♗g5	♕×b2
23.♗×e7	♗e5!

کورچنوی، با جلب توجه سفید به این نکته که باید به دفاع از شاه خود بیاندیشد، دقیق‌ترین بهره‌برداری از این وضعیت را به نمایش می‌گذارد.

24.♖f2	♕c1+
25.♖f1	♕h6
26.h3	g×f5
27.♗×f8	♖×f8
28.♘e7+	♔h8
29.♘×f5	♕e6
30.♖g1	a4
31.♖g4	♕b3
32.♕f1	a3

سفید به شکست خود اعتراف می‌کند.

آزمای پاراشیولی - مرتضی محجوب

تری‌پولی سال ۲۰۰۴

1.e4	d6
2.d4	♘f6
3.♘c3	g6
4.f4	♗g7
5.♘f3	0-0
6.♗d3	♘a6
7.o-o	c5
8.d5	♗g4
9.♗c4	

این دقیق‌ترین حرکت است! حالا اگر:

9. ...e6 10.d×e6 ♗×e6 11.♗×e6 f×e6 12.♘g5 $\pm$

راههای دیگری که بازی شده به شرح زیر است:

1) 9.h3 ♗×f3 10.♖×f3 ♘c7 11.a4 ♖b8 12.♕e1 ♘d7 13.♗d2 ♘a6 14.♘d1 e6 15.d×e6 f×e6 16.♗c3 ♗×c3 17.♘×c3 $\pm$

پولگار - رُسوهودگسون سال ۱۹۹۵

2) 9.a3!? ♘c7 10.h3 ♗×f3 11.♕×f3 e6 12.f5 e×d5 13.e×d5 ♘d7 14.♕g3 ♗e5 15.♗f4 ♘e8 16.♗×e5 ♘×e5 17.♘e4

حمله سفید نیرومند است.

زولفوگارلی - کوچتکوف سال ۱۹۹۵

3) 9.♔h1e6 10.d×e6 f×e6 11.h3 ♗×f3 12.♖×f3 ♘b4 13.f5 g×f5 14.e×f5 ♕c8

اوکس - کوایژپرس سال ۱۹۹۴

4) 9.♕e1?! ♘b4 10.♕h4 c4 11.♗×c4 ♘×c2 12.♖b1 ♗×f3! 13.♖×f3 ♖c8 14.♗b3 ♘d4 15.♖h3 ♘×b3 16.a×b3 h5 $\mp$

جانسا - تماوا سال ۱۹۹۲

9. ...	♘c7

1) 9. ...e6 10.d×e6 ♗×e6 11.♗×e6 f×e6 12.♘g5!

با طرح ادامه بازی با f5

2) 9. ...♘d7 10.h3 ♗×f3 11.♖×f3 ♘c7 12.a4 ♖b8 13.♕d3 ♖e8

14.♗e3 a6 15.♖af1⩲

فینکل ـ زیلبرمان سال ۱۹۹۶

10.h3

بعد از:

10.a4a6 11.a5 (11.♕e2! ♘d7 12.h3 ♗×f3 13.♖×f3⩲)11...♘b5!

سیاه وضعیت بازی را به حالت پیچیده در می‌آورد.

10. ...	**♗d7?!**

در این شاخه از بازی، این حرکت، رفتن به استقبال خطر است. در بازی بین دوکاتوف ـ شرنین قهرمانی شوروی سال ۱۹۸۷ بازی این‌طور جریان یافته است:

10. ...♗×f3 11.♕×f3 a6 12.a4 ♘d7 13.♕d3 ♘b6!? 14.♗a2 ♕d7 15.a5 ♘c8 16.♗d2 b5 17.a×b6 «e.p.» ♘×b6 18.♖ae1⩲

11.a4	**a6**
12.e5	**♘fe8**
13.a5	**e6**

13. ...♗b5 14.♕d3 ♗×c4 15.♕×c4 ♘b5 16.♘e4 ♘d4 17.♘×d4 c×d4 18.♕×d4 ♕c7 19.♕d3±

فیرمیان ـ تودورسویچ سال ۱۹۹۹

14.♗e3	**♖c8**

14. ...♗b5 15.♗×b5 ♘×b5 16.♘×b5 a×b5 17.d×e6 f×e6 18.♘g5

با برتری قاطع سفید

15.♕d2	**e×d5**
16.♘×d5	**♘×d5**
17.♗×d5	**♗c6**

پس از ادامه زیر برتری با سفید خواهد بود:

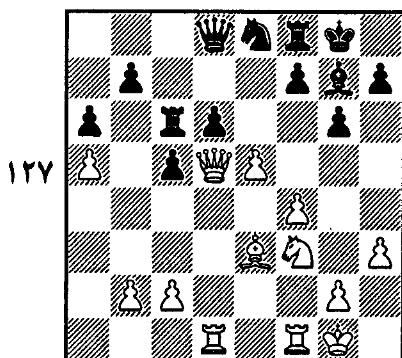
17. ...♘c7 18.♗×b7 ♖b8 19.♗e4 f5 20.♗d5+

18.♖ad1	**♗×d5**

18. ...d×e5 19.♗×f7+ ♖×f7 20.♕×d8 ♖×d8 21.♖×d8 e×f4 22.♗×c5

با برتری نمایان سفید.

19.♕×d5	**♖c6**



۱۲۷

20.f5!

سفید فعالانه بازی می‌کند.

20. ...	**g×f5**
21.♗g5	**♕d7**

21. ...♕c7 22.♗f4 d×e5 23.♘×e5 ♖d6 24.♕f3 ♖×d1 25.♖×d1 ♕e7 26.♘d7 ♗d4+ 27.♖×d4 c×d4 28.♕g3+ ♘g7 29.♘×f8 ♕×f8 30.♗e5±

22.♘h4 ♘c7

23.♕f3 ♗xe5

24.♗h6

24.♘xf5f6 25.♗h6 ♖f7

با وضعیت مبهم که دلخواه سفید نخواهد بود.

24. ... ♖e8

25.♘xf5 d5

26.♖de1 ♖g6

27.♗e3 f6

ادامه زیر بازی را به تعادل وضع می‌رساند.

27. ...♗xb2 28.♘h6+ ♔h8 29.♘xf7+ ♔g7 30.♗h6+ ♖xh6 31.♘xh6 ♗d4+ 32.♔h1 ♔xh6 33.♖xe8 ♘xe8 34.♕f4+ ♔g6 35.♕g3+ ♔h6=

28.♗xc5 ♔h8?!

حرکت 28...♘e6 بهتر بود. حالا سفید ابتکار عمل را به دست می‌گیرد.

29.♗d4 ♘b5?!

30.♗xe5 fxe5

30. ...♖xe5? 31.♖xe5 fxe5 32.♘h6+

برتری سفید قاطع است.

31.♘h4 ♖g7?!

مسلماً حرکت 31...♖g5 قویتر بود.

32.♕h5 e4

33.♖f5 ♘c7

34.♖ef1 ♔g8

35.♖5f4! ♘e6

36.♖f5?!

سفید باید 38.♖f6 بازی می‌کرد.

36. ... ♖d8

37.♕h6 ♘d4

38.♖5f2 ♖e8??

بعد از چند حرکت ضعیف، سیاه «آخرین اشتباه» را مرتکب می‌شود او می‌توانست با ادامه زیر وضعیت را حفظ کند:

38. ...♕e7! 39.♖d2 (39.c3e3 40.cxd4 exf2+ 41.♖xf2 ♕e1+ 42.♖f1 ♕e4∓) 39...♘c6 40.♘f5 ♕c5+ 41.♔h2 ♖g6

اما حالا سفید به طریق زیر بازی را به سود خویش به پایان می‌رساند:

39.♕f6 ♘f3

39. ...e3 40.♕f8+ ♖xf8 41.♖xf8#

40.♘xf3 exf3 41.♕xf3 ♖g5 42.♕d3 ♕e6 43.♕b3 ♖g7 44.♖f5 ♖d8 45.♕f3 ♔h8 46.c3 ♕d6 47.♖f8+ ♖g8 48.♖f7! ♖d7 (48...♖g7 49.♖xg7 ♔xg7 50.♕g4+ ♔h8 51.♖f7 با برتری آشکار سفید) **49.♖xd7 ♕xd7 50.♖d1 ♖g5 51.♕f8+ ♖g8 52.♕f6+ ♖g7 53.♕e5 ♕e7 54.♖xd5 ♕xe5 55.♖xe5 ♖d7 56.♖e6 ♖d5 57.b4 ♖d7 58.♖b6 ♖c7 59.c4 ♔g7 60.♔f2 ♔f7 61.♔e3 ♔e8 62.b5 axb5**

63.c×b5 ♔d8 64.a6 b×a6 65.♖b8+ ♔e7 66.b×a6 ♖c3+ 67.♔d4 ♖a3 68.♖b7+ ♔f6 69.♖×h7 ♔g6 70.♖a7 ♖a2 71.♖a8 ♔g7 72.g4 ♖a3 73.♔c5 ♖×h3 74.♖b8 ♖a3 75.♔b6 ♖b3+ 76.♔a7 ♖a3 77.♖b7+ ♔f6 78.♖b6+

سیاه از ادامه بازی دست می‌کشد.

دفاع آلخین

ایده اساسی این دفاع که بعد از 1.e4 با حرکت 1...♘f6 مشخص می‌شود، آن است که سفید را به پیش راندن پیاده‌های مرکزیش دعوت می‌کند، به امید آنکه بتواند به آنها آسیب برساند. نکته مهمی که در اینجا باید به آن اشاره شود آن است که **پیاده‌های مرکزی هنگامی مؤثر و کارساز هستند که حفظ و نگهداری آنها در طول اجرای حرکات متعدد بازی، امکان‌پذیر باشد.** بنابراین سفید باید در جلو راندن پیاده‌های مرکزی با حساب و با دقت کامل عمل کند. چه در بسیاری از موارد، یک حمله خوشبینانه پیاده‌ها می‌تواند با عدم موفقیت و شکست مواجه شود.

طرح طبیعی سفید آن است که از چند «زمان» که حریف او به خاطر جابه‌جا کردن اسب، از دست می‌دهد، سود ببرد و برتری خود را حفظ کند.

درباره سیاه، از نقطه‌نظر استراتژی، مسئله اصلی بی‌اثر و خنثی ساختن تسلط و اقتدار سفید بر مرکز است. به این منظور باید بکوشد، از طرق گوناگون مرکز پیاده‌ای سفید را مورد حمله قرار دهد.

حادترین ادامه سفید، در این شروع بازی، حمله چهار پیاده است که ذیلاً به بررسی آن پرداخته می‌شود.

عقیده استادان شطرنج درباره ارزش این روش دفاعی متفاوت است. هرچند دلیل کافی بر رد آن هنوز پیدا نشده است. اما واقعیت این است که این دفاع در سالهای اخیر در مسابقات بزرگ کم بازی شده است.

حمله چهار پیاده

1.e4 ♘f6

سیاه ضمن دوری جستن از انتخاب روش قرینه‌سازی بر آن است که شانسهای رسیدن به پیروزی را بیازماید.

2.e5

پیاده مورد هجوم با یورش به سوار حریف از خود دفاع می‌کند. بدون شک این تنها راه نیرومند مقابله با حرکت ابداعی سیاه است.

2. ... ♘d5

3.d4

3.♘c3 e6 الخ

3. ... d6

این بهترین حرکت سیاه برای تضعیف پیاده پیش‌قراول سفید است.

4.c4

سفید سوار حریف را از مرکز بازی عقب می‌راند. اما حمایت او از سربازان پیشتازش که از سایر نیروهای خودی دور شده‌اند، دشوار خواهد شد. به علاوه حالا فیل شاه از قرار گرفتن در خانه c4 که بهترین جایگاه اوست محروم شده است.

4. ... ♘b6

1) 5.f4

سفید به کار مخاطره‌آمیزش ادامه می‌دهد و مرکز خود را تقویت می‌کند. اما به علت گستردگی زیاد خط مقدم جبهه‌اش باید نگران عملیات ایذایی حریف باشد.

5. ... d×e5

6.f×e5 ♘c6

از این پس سیاه پیش از هر چیز، پیاده d4 سفید را روی ستون باز هدف هجوم قوای خود قرار خواهد داد. اگر سفید موفق شود، ضمن حمایت از پیاده شاه، این پیاده را به پیش براند وارد آوردن فشار بر جبهه مرکزی برای سیاه دردسرآفرین خواهد شد.

7.♗e3

تنها راه خوب دفاع از پیاده همین است.

اگر سفید 7.♘f3 بازی کند، جواب سیاه 7...♗g4 خواهد بود.

7. ... ♗f5

8.♘c3

8.♗d3 ♗×d3 9.♕×d3 ♘×e5

8. ... e6

9.♗e2 ♕d7

سیاه در نظر دارد با رفتن به قلعه بزرگ فشار بر d4 را افزایش بدهد.

10.♘f3 o-o-o

11.o-o f6!

به خط زنجیر پیاده‌های سفید یورش می‌برد.

12.e×f6

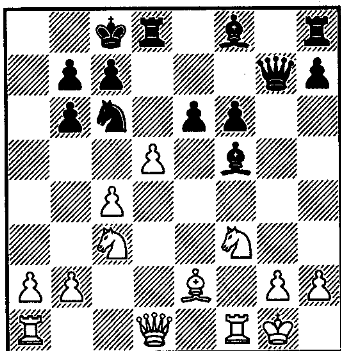
بهترین حرکت سفید همین است.

12. ... g×f6

13.d5 ♕g7!

14.♗×b6 a×b6

دو طرف وضع برابر دارند.



۱۲۸

2) 5.e×d6

سفید به‌جای 5.f4 راه تعویض را انتخاب می‌کند در این راه بازی، سفید پیاده پیش تاخته را از دست می‌دهد. اما عرصه بیشتری را در اختیار دارد و این برتری از نقطه‌نظر تئوری دارای اهمیت است.

5. ... e×d6

6.♘c3

این حرکت از 6.♗e3 که به طریق زیر ادامه می‌یابد بهتر است:

6.♗e3 g6 7.♘f3 ♗g7 8.♘bd2

♘c6 9.♗e2 o-o 10.o-o ♗g4 11.♖c1 d5 12.c5 ♘c8

این اسب بعداً از راه e7 به خانه f5 خواهد رفت.

6. ...	**♘c6**
7.♗e3	**♗e7**
8.♗d3	**0-0**
9.♘ge2	**♗g4**
10.o-o	**♗h5**
11.a3	**♗g6**
12.♕d2	**♗f6**

وضع بازی طرفین برابر است.

سفید از پیاده e4 دفاع می‌کند

2.♘c3

این بازی، حرکت طبیعی دفاع از پیاده است. اما ادعای رد کردن دفاع آلخین را نمی‌تواند داشته باشد. چون سیاه قادر است با حرکت 2...e5 به سادگی وارد بازی وینی بشود که قبلاً آن را دیده‌ایم و یا آنکه برای ایجاد تنش در بازی حرکت 2...d5 را انجام دهد که در زیر مورد بررسی قرار داده می‌شود.

2. ...	**d5**
3.e5	

سفید با این حرکت، شانسهای بیشتری برای کسب ابتکار عمل پیدا می‌کند بعد از 3.e×d5 سیاه راه‌های مختلفی برای رسیدن به تعادل وضع در اختیار دارد. مثال:

3.e×d5 ♘×d5 4.♗c4 ♘b6 5.♗b3 c5 6.♕h5 e6 7.d3 ♘c6=

3. ...	**♘d7**

3. ...d4 4.e×f6 d×c3 5.f×g7 c×d2+ 6.♕×d2 ♕×d2+ 7.♗×d2 ♗×g7 8.o-o-o ♗g4! 9.♗e2 ♗×e2 10.♘×e2 ♘c6=

1) 4.♘×d5	**♘×e5**
5.♘e3	**c5**

از حرکت 6.d4 سفید جلوگیری می‌کند.

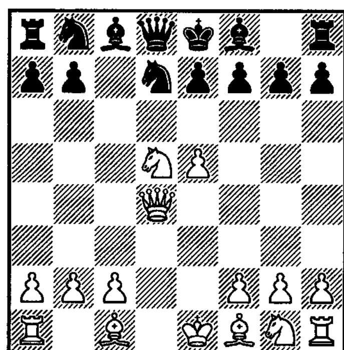
6.♘f3	**♘×f3+**
7.♕×f3	**♘c6**

وضع طرفین یکسان است.

2) 4.d4

در اینجا ساده‌ترین جواب سیاه حرکت 4...e6 است که بازی را به راه مناسبی از دفاع فرانسوی می‌کشاند. ادامه زیر، بازی را پیچیده می‌سازد:

4. ...	**c5**
5.♘×d5	**c×d4**
6.♕×d4	



۱۲۹

واضح است که سیاه می‌تواند با 6...♘c6 پیاده را پس بگیرد. اما او حرکت بهتری در

اختیار دارد:

6. ... ♘b6!

7.♗b5+

حرکت 7.c4 نتیجه بهتری ندارد.

7. ... ♘c6

8.c4 e6!

9.♗g5

در این حرکت سفید دامی نهفته است. از این قرار:

9. ...♕×g5? 10.♘c7+ ♔e7 11.♕d6#

9. ... ♕d7

سیاه علاوه بر حرکت بالا می‌تواند 9...♗b4+ بازی کند و خانه f8 را برای شاه سیاه تخلیه کند. در هر صورت وضعیت سفید رضایت‌بخش نیست.

3) 4.e6!?

این حرکت، قربانی اشپیلمان و حرکتی جالب توجه است زیرا سوارهای سیاه را محدود می‌سازد و به سفید امکانات تهاجمی می‌بخشد. شاخه‌های این گامبی تابه حال زیاد تجزیه و تحلیل نشده است.

4. ... f×e6

5.d4 c5!

6.♘f3 ♘c6

7.d×c5 ♘×c5

8.♗e3 ♕a5

وضع همچنان بغرنج است.

ادامه بازی سیاه از حرکت پنجم بالا از دکتر اُیوه است.

دفاع آلخین

ماته‌ویچ - دولیوکانوف

۱۹۶۸

1.e4 ♘f6

2.♘c3 d5

ساده‌ترین کار 2...e5 است که به شروع بازی وینی در می‌آید.

3.e5 ♘d7

4.d4 e6

سیاه بازی را به راه اصلی دفاع فرانسوی می‌کشاند. حرکت نیرومند و در عین حال پیچیده‌تر، بازی 4...c5! است.

5.f4 c5

6.♘f3 ♘c6

7.♗e3 f6

اگر سیاه 7...c×d4 بازی می‌کرد، وضع آسانتری می‌داشت. او با این حرکت می‌خواهد هر چه زودتر بر خانه e5 مسلط شود.

8.♗b5

یک حرکت منطقی، سواری را که از e5 حمایت می‌کند مورد حمله قرار می‌دهد.

8. ... a6

9.♗×c6 b×c6

10.e×f6 ♕×f6

11.o-o ♗d6

12.d×c5 ♘×c5

13.♘e5!

سفید خانه e5 را تصرف می‌کند.

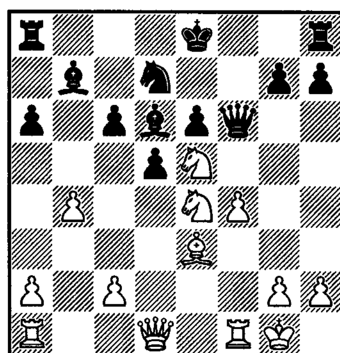
13. ...♗xe5 14.fxe5 ♕xe5? 15.♗xc5

13. ... ♗b7

14.b4 ♘d7

چنین بنظر می‌رسد حالا که سیاه با سه روز به اسب e5 حمله کرده است به تسخیر خانه e5 که کلید وضعیت است موفق شده است.

15.♘e4!



۱۳۰

15. ... dxe4

15. ...♕e7 16.♘xd6 ♕xd6 17.♕h5+ الخ

16.♕xd6 ♕e7

17.♕c7 ♘f6

18.♕xe7+ ♔xe7

19.♗c5+ ♔e8

تعویض وزیرها، سیاه را به تعادل وضعیت نرسانیده است.

20.♖ad1 ♘d5

21.c4 e3

22.cxd5! e2

(شکل ۱۳۱)

۱۳۱

23.dxc6 exd1:♕

24.♖xd1 ♗c8

25.a4 g5

26.c7 ♗b7

27.♖d7!

سیاه از بازی دست می‌کشد زیرا در برابر تهدید زیر نمی‌تواند کاری انجام بدهد:

28.♖e7+ ♔f8 29.♘d7+ ♔g8 30.♘f6+ ♔f8 31.♖d7#

دفاع الخین

لیو بویه‌ویچ - برونشتین

سال ۱۹۷۳

برونشتین در برابر دفاع آلخین راه یورش چهار پیاده را انتخاب می‌کند که شیوه‌ی اصلی و قدیمی این گشایش است و بازی را به وضعیتهای بسیار حاد با امکانات متقابل می‌کشاند.

1.e4 ♘f6

2.e5 ♘d5

3.d4 d6

4.c4 ♘b6

5.f4 d×e5

6.f×e5 c5

بیشترین خصوصیت نهفته در این حرکت استقبال از خطر است. در اینجا سیاه معمولا 6...♘c6 بازی می‌کند.

7.d5 e6

8.♘c3

یک حرکت گسترشی که خانه‌ی e4 را نیز تحت نظر می‌گیرد. بازی 8.d6 نابهنگام است. از این قرار:

8. ...♕h4+ 9.g3 ♕e4+ 10.♕e2 ♕×h1 11.♘f3 ♘c6 12.♘bd2 ♘d7! الخ

8. ... e×d5

9.c×d5 c4

ادامه‌ی زیر مردود است:

9. ...♕h4+ 10.g3 ♕d4

شاهد مثال بازی لیوبویه‌ویچ ـ ماسس سال ۱۹۶۹ است که در پایین نقل می‌شود:

11.♗b5+ ♗d7 12.♕e2 ♘×d5 13.e6 f×e6 14.♕×e6+ ♘e7 15.♘f3 ♕f6 (15...♕b4 16.♘e5! ♗×b5 17.♗g5 الخ) 16.♕e2 ♘c6 17.♘e4 ♕e6 18.♗c4

سفید برتری بزرگی دارد. همچنین است ادامه‌ی زیر:

11.♗f4 g5 12.♗×g5 ♕×e5+ 13.♕e2

که وضع بازی آشکارا به نفع سفید است.

10.♘f3 ♗g4

10. ...♗b4 11.♗g5! ♕×d5 (11...f6 12.e×f6 g×f6 13.♕e2+) 12. ♕×d5 ♗×c3+ 13.b×c3 ♘×d5 14.o-o-o

برتری سفید قاطع است.

11.♕d4

در این وضعیت یک ادامه‌ی آرام کاری از پیش نمی‌برد. به عنوان مثال اگر سفید 11.♗e2 بازی کند سیاه حرکت مزاحم 11...♗c5 را انجام می‌دهد. اما حرکت متن اثر چندجانبه دارد به این معنی که فیل وزیر حریف مورد تهدید واقع شده، از کیش وزیر سیاه در خانه‌ی h4 جلوگیری به عمل آمده، خانه‌ی c5 از دسترس فیل شاه حریف خارج شده و سرانجام پیاده c4 در معرض حمله قرار گرفته است.

بعد از 11.♗×c4 بازی می‌تواند به روش زیر تعقیب شود:

11. ...♘×c4 12.♕a4+ ♘d7 13.♕×c4 ♗×f3 14.g×f3 ♘×e5 15.♕e2 (♕e4 ♕h4+!) ♕e7 16.o-o!

در نتیجه سفید به برتری اندک دل بسته است.

11. ... ♗×f3

12.g×f3 ♗b4

13.♗×c4 0-0

14.♖g1

سفید پیش از آنکه شاه خود را در مکان امنی قرار دهد. به پشتیبانی دو پیاده‌ی نیرومند

مرکزی حمله‌ای سریع را به جانب قلعه‌ی شاه حریف به راه می‌اندازد.

14. ... g6

14. ...♕c7 15.e6 f6 16.♗h6! ♕xc4 17.♖xg7+ ♔h8 18.♖g8+! ♔xg8 19.♕g1+

شاه سیاه از مات گریزی ندارد.

15.♗g5!

این حرکت مقدمه‌ای است بر قربانی رخ در بلندمدت. بی‌گمان سفید تمام اندیشه‌های پنهان در پس این بازی را خوانده است.

15. ... ♕c7

خانه‌ی درست برای گسترش وزیر سیاه همین است.

15. ...♕c8 16.♗b3 ♗c5 17.♕h4 ♗xg1 18.♕h6

و حالا مات تنها بر اثر حرکت 18...♗e3 می‌تواند به تأخیر بیفتد.

16.♗b3 ♗c5

17.♕f4 ♗xg1

سیاه رخ سفید را می‌گیرد و این تصمیمی در خور انتقاد بسیار است. راههای دیگری که سیاه می‌تواند انتخاب کند از این قرار است:

1) 17. ...♘8d7 18.d6 ♕c6 19.o-o-o (19.♖g4? ♘xe5 20.♕xe5 ♖ae8 21.♗e7 ♗xd6 سیاه می‌برد) 19...♗xg1 20.♖xg1 ♕c5 21.♖e1 ♖ae8 22.♗e7 ♖xe7 23.dxe7 ♕xe7 24.e6! fxe6 25.♖xe6 ♔h8 26.♖xe7 ♖xf4 27.♘d5 ♖xf3 28.♘xb6 ♘xb6 29.♖xb7

سفید به وضوح شانسهای بهتری دارد.

نکته در این است که پس از:

19.♘e4 ♗xg1 20.♗f6! ♘xf6 21.exf6 ♖fe8 22.♕h6 ♖xe4+ 23.♔f1 ♕b5+ 24.♔xg1

سیاه دیگر بی‌دفاع خواهد بود.

2) 17. ...♖e8 18.♗f6 ♘8d7 19.♘e4! ♖xe5 (19...♘xe5 20.♖xg6+!!) 20.♗xe5 ♘xe5 21.♔e2

شانس سفید بیشتر است.

18.d6 ♕c8

عقب‌نشینی وزیر به این خانه اشتباه است. هرچند پیش‌بینی آن دشوار است. درکنار حرکت متن، امکانات زیر را بررسی می‌کنیم.

1) 18. ...♕c6 19.o-o-o ♗c5 20.e6 ♘8d7 21.e7!

سفید با آنکه یک رخ از حریف خود عقب است، دارای برتری موضعی (پوزیسیونی) بزرگ و بازی رضایت‌بخشی می‌باشد.

2) 18. ...♕c5 19.♘e4 ♕d4 20.♔f1 ♕xb2 21.♖e1 ♕xh2 22.♕g4

سیاه ناچار است از فیل چشم بپوشد و سفید در ازای تفاوتی که عقب است دارای جبران کافی می‌باشد. مثال:

22. ...h5 23.♕xg1 ♕xg1 24.♔xg1 ♘8d7 الخ

19.♔e2

برونشتین نیز مرتکب اشتباه شده است. عدم توجه به امنیت شاه ممکن است به بهای گرانی تمام شود. در اینجا حرکت درست 19.o-o-o است. هرچند در آن حال سفید نمی‌تواند با ♘e4 بی‌درنگ از اسب خود برای حمله به شاه سیاه استفاده کند. اما شایان توجه آن است که سیاه نیز زمانی را در اختیار ندارد تا دفاع نفوذناپذیری را به مرحله‌ی اجرا بگذارد مثال:

19. ...♗c5 20.e6 f×e6 21.♕e5 ♖e8 22.♗h6 ♕d7 23.♘e4

سفید می‌برد

سیاه می‌تواند 19...♕c5 بازی کند که حرکت قوی‌تر است از این قرار:

19. ...♕c5 20.e6 ♘8d7 21.e×f7+ ♔g7 22.♔b1 ♕e5 23.♖×g1 الخ

سفید در برابر تفاوتی که عقب است دو پیاده بیشتر از حریف دارد.

19. ... ♗c5

این حرکت هیچ فایده‌ای ندارد. بهتر آن بود که سیاه راه 19...♕c5! را انتخاب می‌کرد:

20.♘e4 ♕b5+ 21.♔d2 ♘c4+ 22.♔e1! ♕×e5 (22...♗e3 23.♘f6+ ♔h8 24.♕h4) 23.♗×c4 ♕×f4 24.♗×f4

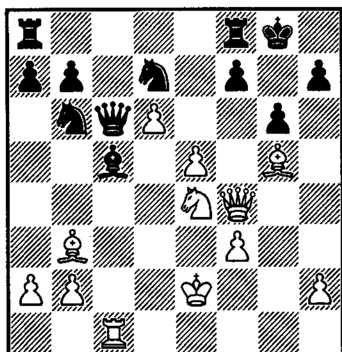
وضعیت سفید به روشنی تفاوت از دست داده را جبران می‌کند.

20.♘e4

حالا همه‌چیز بر وفق مراد سفید است.

20. ... ♘8d7

21.♖c1 ♕c6



۱۳۲

تهدید سیاه آن است که از خانه‌ی b5 به شاه سفید کیش بدهد. اما حرکت بعدی سفید هرگونه امکانی را از او می‌گیرد.

22.♖×c5

سفید با این قربانی «تفاوت» یک اسب نیرومند را در خانه‌ی f6 مستقر می‌سازد.

22. ... ♘×c5

23.♘f6+ ♔h8

24.♕h4

سیاه از لحاظ نیرو بر حریف برتری دارد. اما نمی‌تواند از پیروزی او ممانعت کند. و حالا آخرین کیشها را آزمایش می‌کند.

24. ... ♕b5+

25.♔e3!

این یک حرکت کارساز در بازی تهاجمی سفید است. اینک تنها کیش قابل قبول حریف 25...♕d3+ است. امـا بعد از 26.♔f2 سیاه دیگر حرفی برای گفتن ندارد. مثال:

24.♔f2 h5 27.♘×h5 g×h5 28.♗f6+ ♔g8 29.♕g5+

شاه سیاه مات می‌شود. لازم به گفتن است که حرکت فوری 25.♔f2 (به‌جای 25.♔e3) پس از ادامه‌ی زیر:

25. ...♘d3+ 26.♔g1 (26.♔g2 ♘e1+) ♕c5+ 27.♔h1 h5 28.♘×h5 ♕f2 29.♘g3+ ♔g8 30.♗f6 ♕×f3+

به لطف کیش دائم بازی را به نتیجه مساوی می‌رساند. ضمناً حرکت 25.♔e1 بعد از پاسخ 25...♕b4+ به معاوضه‌ی وزیرها می‌انجامد.

25. ... h5
26.♘×h5 ♕×b3+

سیاه برای جلوگیری از مات سریع بخشی از قوای خود را فدا می‌سازد.

27.a×b3 ♘d5+
28.♔d4

پنهان نیست که شاه یک مهره‌ی نیرومند است.

28. ... ♘e6+
29.♔×d5 ♘×g5
30.♘f6+ ♔g7
31.♕×g5

حالا برتری سفید بر حریف آشکار است اما سیاه بازی را تا پایان ساعت مقرر ادامه می‌دهد. زیرا سفید دچار تنگی وقت است. بقیه‌ی بازی به شرح زیر دنبال شده است.

31. ... ♖fc8
32.e6 f×e6+
33.♔×e6 ♖f8
34.d7 a5
35.♘g4 ♖a6+
36.♔e5 ♖f5+
37.♕×f5 g×f5
38.d8:♕ f×g4
39.♕d7+ ♔h6
40.♕×b7 ♖g6
41.f4

سیاه پیروزی حریف را قبول می‌کند.

بازی اسکاندیناوی

1.e4 d5

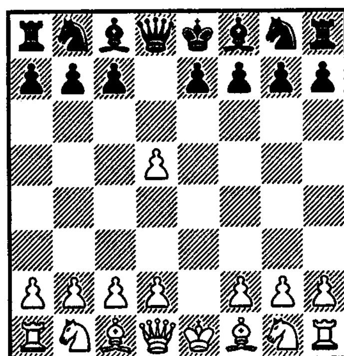
این آغاز بازی که بیشتر به توسط شطرنج‌بازان اسکاندیناوی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته، امروزه از جریان عمل، تقریباً به کنار نهاده شده است.

ایده اصلی سیاه، یک ایده غیرمعمول است. سیاه می‌خواهد به بهای ساختار پیاده‌ای که از نقطه‌نظر تئوری در سطحی نازل است، بازی آزادی پیدا کند. گاهی هم یک «زمان» از دست می‌دهد، به امید آنکه با رسیدن به یک گسترش مناسب، به جبران کافی دست یابد.

سیاه با 1...d5 که حرکت مشخصه این شروع بازی است، بی‌درنگ به پیاده e4 حمله‌ور می‌شود.

2.e×d5

تنها جواب منطقی سفید همین حرکت است. حرکت 2.e5 جایز نیست. چون خانه f5 را در اختیار فیل وزیر سیاه می‌گذارد.


۱۳۳

همچنین ادامه زیر، به نام گامبی بلاکمار نیز به نفع سفید نخواهد بود:

2.d4 d×e4 3.♘c3 ♘f6 4.f3 e×f3 5.♕×f3 (5.♘×f3 g6 6.♗g5 ♗g7 7.♕d2 o-o$\mp$) 5...♕×d4 6.♗e3 ♕g4 7.♕f2 e5 8.♘f3 ♗b4

سیاه به برتری روشنی رسیده است. حالا اگر سفید 9.♘×e5 بازی کند، سیاه حرکت 9...♕e4 را که با تهدید ♘g4 ... همراه است، اجرا خواهد کرد.

اینک به اصل بازی برمی‌گردیم. سیاه می‌تواند یا با وزیر پیاده‌ی d5 را بزند و یا با 2...♘f6 به آن حمله‌ور شود.

الف ـ گرفتن پیاده d5 با وزیر

2. ... ♕×d5

3.♘c3

سفید با حمله به وزیر حریف، یک زمان سود می‌برد. بازی 3.c4 به منظور ادامه با 4.d4 که اندیشه آن از «باراتز» می‌باشد، جالب توجه است.

3. ... ♕a5

سیاه با این حرکت، قلعه بزرگ را تدارک می‌بیند و در عین حال می‌تواند به روش زیر هم بازی کند:

3. ...♕d8 4.d4 ♘f6 5.♗e3 c6 6.♗d3 ♗g4 7.♘ge2 e6 8.♕d2 ♗d6 9.♘g3 ♕c7 10.h3 ♗×g3 11.h×g4$\pm$

4.d4 ♘f6

5.♘f3 ♗g4

در برابر 5...♗f5 ، سفید حرکت 6.♘e5! را انجام می‌دهد.

6.h3 ♗h5

6. ...♗×f3 7.♕×f3 c6 8.♗d2 ♘bd7 9.o-o-o e6 10.♗c4 ♕c7 11.♖he1

سفید برتری بازی دارد.

7.g4 ♗g6

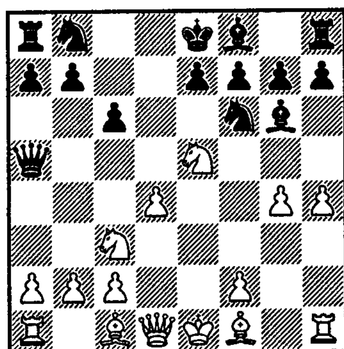
8.♘e5

این حرکت که از امانوئل لاسکر است، بسیار قوی است. و تهدید 9.♘c4 را به دنبال دارد.

8. ... c6

برای وزیر سیاه راه فراری باز می‌کند.

9.h4


۱۳۴

مشکـــل است بـــتوان بـرای سـیاه ادامـه رضایت‌بخشی پیدا کرد.

مثال:

9. ... ♘bd7 10.♘c4 ♕c7 11.h5 ♗e4 12.♘×e4 ♘×e4 13.♕f3

سفید بر عرصه شطرنج مسلط است.

حال که سیاه از بازی بالا سود نبرده است، بسیار بجاست به ادامه راهی بپردازیم که نتیجه مساوی به دست می‌دهد. به این منظور، سیاه باید در حرکت پنجم این‌طور بازی کند:

5. ...	**♘c6**
6.♗b5	**♗d7**
7.♕e2	**a6**
8.♗a4	**e6**
9.o-o	**♗d6**
10.h3	**♕h5**

این بازی میان وید و تارتاکوور در یادبود صدمین سال استانتون در سال ۱۹۵۱ انجام شده و وضع طرفین یکسان است.

ب ـ اجـــرای حـرکت 2...♘f6 و حمله به پیاده d5

(شکل ۱۳۵)

در وضعیت شکل ۱۳۵، سفید می‌تواند یکی از سه راه زیر را انتخاب کند:

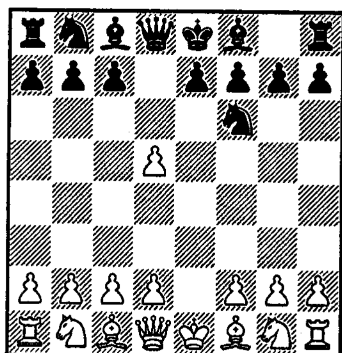
1) 3.c4	**c6**

شانس سیاه تنها در این حرکت است.

4.d×c6

بهتر آن است که سفید از حفظ پیاده اضافی چشم بپوشد و 4.d4 بازی کند. در آن حال، پس از حرکات زیر، وضعیت حمله پانوف در شروع بازی کارو ـ کان به وجود می‌آید:

4.d4 c×d5 5.♘c3 الخ



۱۳۵

4. ...	**♘×c6**

حالا سیاه در برابر پیاده‌ی فداشده، ستون d را در اختیار گرفته است و این امر حریف را از اجرای حرکت d4 مانع می‌شود. به علاوه سیاه از لحاظ گسترش هم برتری دارد.

5.♘f3	**e5**

فشار بر خانه d4 را زیاد می‌کند.

6.d3	**♗f5**
7.♘c3	**♗c5**
8.♗e3	

به این ترتیب از هجوم دو نیرو بر پیاده f2 که بعد از ♕b6 حاصل می‌شود، جلوگیری می‌کند.

8. ...	**♗×e3**
9.f×e3	**♕b6**

اینک دو پیاده‌ی سفید در معرض حمله قرار گرفته است.

10.♕c1	**e4**
11.d×e4	**♘×e4**

12.♗e2

این وضعیت، برای سفید بازی کردنی است، اما به سیاه نیز امکانات تهاجمی خوبی می‌بخشد.

2) 3.♗b5+ ♗d7
4.♗c4

منظور سفید از اجرای حرکت سوم بالا، بسته شدن مسیر حمله وزیر سیاه به پیاده d5 بوده است.

4. ... ♗g4
5.f3 ♗f5
6.♘e2! ♘×d5
7.♘g3 ♗g6
8.o-o e6
9.f4!

بر اثر !10.f5 وضع سیاه به خرابی تهدید می‌شود.

9. ... ♘b6

9. ...♘c6 (9...♘f6 10.♗b3 ♗c5+ 11.♔h1±) 10.d4 ♘ce7 11.♗b3 h5 12.♕e2 h4 13.♘e4 ♗×e4=

این بازی به وسیله ارتباط میان برگراسر و اشمیت در سال ۱۹۵۵ بازی شده است.

10.♗b3 ♗c5+
11.♔h1 o-o
12.♘c3 ♘c6
13.♘ce4 ♕e7
14.c3!

سفید متعاقباً d4 بازی می‌کند و وضع بهتری دارد.

3) 3.d4

این حرکت طبیعی، به سفید مزیتی نمی‌دهد.

3. ... ♘×d5
4.c4 ♘f6

4. ...♘b4 5.♗d2 e5 6.a3 ♘c6 7.d×e5 ♘×e5 8.♘c3 ♘bc6 9.♗e3 ♗g4 10.♕×d8+ ♖×d8=

این بازی به وسیله ارتباط در سال ۱۹۵۴ میان شاپو شینکوف و یودوکینوف انجام شده است. در این راه بازی حرکت بهتر سفید !5.a3 است.

5.♘f3 c6

سیاه خانه d5 را زیر نظر می‌گیرد.

6.♘c3 ♗g4
7.♗e3 e6
8.♕b3 ♕b6

وضع طرفین برابر است.

بازی اسکاندیناوی

لوتیه ـ آناند

بی‌یل ـ ۱۹۹۷

1.e4 d5
2.e×d5 ♕×d5
3.♘c3 ♕a5
4.d4 ♘f6
5.♘f3 c6
6.♗c4

حرکت 6.♘e5 متداول‌تر است.

6. ... ♗f5

7.♘e5

ادامه بازی با 7.♗d2 موجب برتری اندک سفید می‌شود.

7. ... e6

8.g4 ♗g6

9.h4 ♘bd7

در هر یک از راههای دوگانه زیر برتری با سفید می‌شود.

9. ...h6 10.♘×g6 f×g6 11.♗×e6

9. ...♗b4 10.♗d2 ♘e4 11.f3!

10.♘×d7 ♘×d7

11.h5 ♗e4

12.♖h3 ♗g2

انگیزه این حرکت سیاه آن است که بعد از 13.♖g3 فیل «سفیدرو» را به خانه d5 پس بکشد و متعاقباً با گسترش فیل دیگر در خانه d6 یک زمان سود ببرد. اما بهتر آن بود که بلافاصله 12...♗d5 بازی می‌کرد.

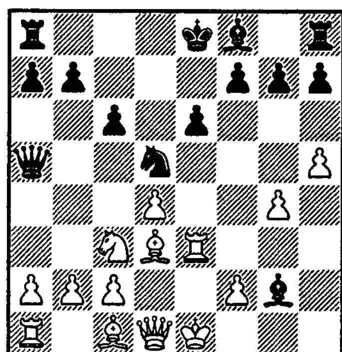
13.♖e3! ♘b6

14.♗d3

اگر سفید 14.♗b3 انجام می‌داد سیاه با حرکت 14...c5! بازی متقابل خوبی به دست می‌آورد.

14. ... ♘d5

(شکل ۱۳۶)



۱۳۶

15.f3!

سفید برای به دام انداختن فیل حریف از دادن قربانی ابایی ندارد.

15. ... ♗b4

بعد از ادامه بازی به روش زیر:

15. ...♘×c3 16.b×c3 ♕×c3+ 17.♗d2 ♕×d4 18.♔f2 ♗×f3 19.♔×f3

سفید بر اوضاع مسلط می‌شود.

16.♔f2! ♗×c3

16. ...♘×c3 17.b×c3 ♗×c3 18.♖b1 ♗×d4 19.♔×g2 ♗×e3 20.♗×e3

با برتری مسلم سفید.

17.b×c3 ♕×c3

18.♖b1 ♕×d4

18. ...♗×f3 19.♕×f3 ♕×d4 20.♖×b7

و برتری با سفید است.

19.♖×b7 ♖d8

19. ...♗h3 20.♖×f7! c5 21.♖f5 ♘×e3 22.♗×e3 ♕b2 23.♖×c5 o-o 24.♔g3!

و سفید می‌برد.

19. ...♘f4 20.♔g3 ♕d6

21.♗a3! ♘×h5+ (21... ♕×a3 22.♗e4!!) 22.♔×g2 ♕g3+ 23.♔f1

20.h6!!

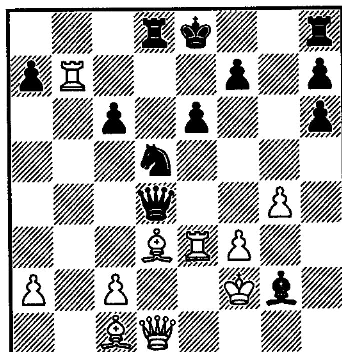
حرکت ♗g6 اینک مناسب نیست زیرا پس از:

20.♗g6 ♕×d1 21.♖×e6+ ♔f8 22.♖×f7+ ♔g8

شاه سیاه موفق به نجات خود می‌شود.

20. ... g×h6?

۱۳۷



این خطا به سفید امکان می‌دهد تا به زیبایی بازی را به سود خویش به پایان برساند. در این لحظه حساس بهترین پاسخ سیاه 20...♘×e3 است که از باخت سریع جلوگیری می‌کند. مثال:

21.♗×e3 ♕e5 22.h×g7 ♖g8 23.♕g1 (23.♗h6 ♕h2!) 23...♗×f3 24.♔×f3

سفید برتری دارد.

21.♗g6! ♘e7

21. ...♕f6 22.♗×f7+ ♕×f7 23.♖×f7 ♘×e3 24.♕×d8!+ (24.♕e2 ♘d1+ 25.♔×g2 ♔×f7) 24...♔×d8 25.♗×e3 ♗h3 26.♖×a7

سفید برنده است.

21. ...♕×d1 22.♖×e6+ ♔f8 23.♗×h6+ ♔g8 24.♗×f7#

22.♕×d4 ♖×d4

23.♖d3 ♖d8

24.♖×d8+ ♔×d8

25.♗d3

در اینجا سیاه از ادامه بازی دست می‌کشد زیرا بعد از:

25. ...♗h1 26.♗b2 ♖e8 27.♗f6

باخت سیاه قطعی است.

بازی اسکاندیناوی

لطفی - میدلتون

المپیاد سال ۱۹۵۶ (مسکو)

1.e4	**d5**
2.e×d5	**♘f6**
3.d4	**♘×d5**
4.c4	**♘b4**[1]

این حرکت سیاه، یک دام است که در مقابل

۱. پس از 4...♘b4 آقای میلدتون، کمی فکر کرد، بعد نگاهی به صورت من انداخت و آنگاه از جا برخاست و از میز بازی دور شد. حدس زدم برای مشورت با افراد گروه خود رفته است. اندکی بعد یکی از آنان بر سر میز حاضر شد. دقایقی به بازی نگاه کرد و رفت. متعاقب آن، حریف من آمد و در پشت میز قرار گرفت و به قصد گرفتن سوار، حرکت پنجم خود را انجام داد. لطفی

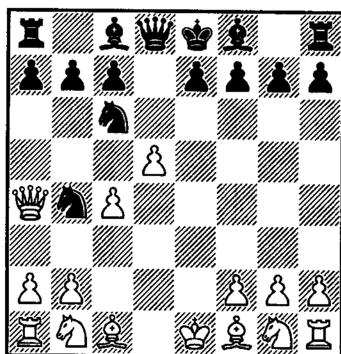
سفید گسترده شده است. سیاه حریف خود را به گرفتن یک سوار ترغیب می‌کند.

5.♕a4+

بهترین حرکت سفید !5.a3 است که اسب‌سیاه را به حاشیه می‌راند.

5. ... ♘8c6

6.d5



۱۳۸

6.a3 ♘a6 7.d5 ♘c5 8.♕b5? e5! 9.d×c6 b6

با تهدید 10...a6 و گرفتن وزیر

6. ... b5!

7.c×b5

7.♕×b5 ♘c2+ 8♔d2 (8.♔d1 ♗d7 9.d×c6 ♗g4+ و سیاه می‌برد) 8...♗d7 9.d×c6 ♗f5+ 10.♕d5 (10.♔c3 ♕d4+) 10...e6 11.♕×d8+ ♖×d8+ 12.♔c3 ♗b4+ 13.♔b3 ♖b8

سیاه می‌برد.

7. ... ♘d4

8.♘a3 e5!

9.♗d2 ♘×d5

10.♘e2

سفید می‌کوشد، از شر اسب مزاحم سیاه خلاص شود.

10. ... ♘b6

11.♕d1

این بهترین خانه برای عقب نشستن وزیر است. بعد از 11.♕a5، سیاه 12...♗×a3 بازی می‌کرد.

11. ... ♗g4

12.♗c3 ♗c5

13.♗×d4 e×d4!

حالا تهدید 14...d3 مطرح شده است.

14.♕b3 d3

15.o-o-o

واضح است که اسب مجال حرکت کردن ندارد. چون شاه سفید مات می‌شود.

15. ... ♗×e2

16.♗×e2 ♕g5+

17.♔b1 d×e2

18.♖he1 o-o

19.♖×e2 ♗×a3

اکنون که سیاه یک سوار پیش افتاده است، تعویض نیروها کاری منطقی است.

20.b×a3

برای آنکه پیاده b5 را از دست ندهد.

20. ... a6

سیاه بی‌درنگ ستون رو به قلعه حریف را بازی می‌کند.

21.b×a6 ♖×a6

22.♕b4 **♘d5**

سفید باخت خود را می‌پذیرد.

دفاع سیسیلی

این آغاز بازی مانند دفاع کاروکان با اجتناب از قرینه‌سازی آغاز می‌شود. منتهی علاوه بر تلاش برای تسلط بر مرکز که هدف اصلی دفاع کاروکان نیز هست، حمله متقابل در جناح وزیر را نیز در نظر دارد. به همین جهت علامت مشخصه و برجسته دفاع سیسیلی آن است که یک بازی رزمی می‌باشد.

در این گشایش، هر دو هماورد ناگزیر باید هدف خود را در جناح‌های مختلف (سفید در جناح شاه و سیاه در جناح وزیر) جستجو کنند. و این امر بازی را به سوی راههای جذاب، بغرنج و شورانگیز هدایت می‌کند و به گرمای آتش نبرد می‌افزاید.

از آنجا که مجموعه راههای دفاعی موجود در این گشایش از بیشتر روشهای تدافعی دیگر غنی‌تر است، ممکن و در عین حال جالب است، شماری چند از آن اصول کلی که در بسیاری حالات معتبر است، از نظر خوانندگان گذرانده شود.

سفید هنگامی که مرحله گشایش این دفاع را پشت سر می‌گذارد، همواره از لحاظ عرصه بر حریف برتری دارد. **تئوری بازی شطرنج حکم می‌کند که در این‌گونه حالات، سفید باید دست به حمله بزند** و بنابراین طبعاً لازم است به اجرای حرکت g4 و متعاقب آن پیشروی به g5 و سپس f4 و f5 و سرانجام f5 به f6 مبادرت ورزد. در بعضی حالات سفید قلعه بزرگ را انتخاب می‌کند. (در این‌گونه حالات لازم است پیشاپیش واکنش حریف و بازی متقابل او را ارزیابی کند.)

یکی از هدفهای اساسی سفید باید ممانعت از پیشروی پیاده وزیر سیاه به خانه d5 باشد.

بازی طبیعی سیاه وارد آوردن فشار روی ستون c و مخصوصاً خانه c4 است. به علاوه حمله به پیاده شاه سفید باید مدنظر باشد و این کار می‌تواند مستقل از فشار بر c4 اجرا شود.

بعضی اوقات سیاه برای کسب امتیاز داشتن دو فیل می‌تواند ـ در شرایطی که حریف را ناگزیر به اجرای حرکت ♘×♗ ببیند ـ اسب را در خانه c4 مستقر سازد. هر زمان که سیاه بتواند d5... بازی کند، بی‌آنکه با پاسخ e5 حریف رو به رو شود، باید این حرکت را انجام دهد و به این ترتیب می‌تواند به برقراری وضع برابر خاطر جمع باشد.

در پایان این مقدمه خاطرنشان می‌شود که در دفاع سیسیلی، سفید باید از خود فعالیت شدید نشان بدهد و از هجوم بر جبهه حریف غفلت نورزد. زیرا زمان به سود سیاه پیش می‌رود. به همین سبب است که این دفاع در برابر بازیکن ملاحظه‌کار و اندیشناک بسیار مؤثر می‌افتد.

1.e4 **c5**

این بازی سیاه حرکت بنیادی این دفاع است. سیاه بدواً حریف را از اشغال مرکز به توسط هر دو پیاده مانع می‌شود. سفید می‌تواند یا برای

کسب ابتکار در مرکز اقدام کند و یا چنان که در مبحث روش بسته خواهیم دید به وسیله‌ی سوارها بر خانه‌ی d5 نظارت کند و بازی را به وضع بسته در آورد تا بعداً حمله‌ای را در جناح شاه به راه بیاندازد.

این شروع بازی از آن جهت نام دفاع سیسیلی به خود گرفته است که شخصی به نام کاررا (Carrera) که در سال ۱۵۱۷ میلادی آن را ابداع کرده از اهالی جزیره‌ی سیسیل بوده است.

اینک به بحث درباره‌ی حالت نخست پرداخته می‌شود:

2.♘f3

به حکم تجربه بهترین حرکت سفید همین حرکت است که مقدمات اجرای حرکت d4 را فراهم می‌سازد تا پیاده‌ی ناظر بر خانه‌ی d4 را از میان بردارد. اگر سفید بلافاصله 2.d4 بازی کند پس از 2...c×d4 3.♕×d4♘c6 یک زمان از دست می‌دهد و اگر به عوض گرفتن پیاده، حرکت 3.♘f3 را انجام بدهد، بازی به روش زیر دنبال می‌شود:

3. ...♕a5+ (3...e5 4.c3!) 4.♗d2 ♕b6 5.♘a3 ♘c6 (5...♕×b2? 6.♘c4) 6.♘c4 ♕c7 الخ

و سیاه پیاده را حفظ می‌کند.

متعاقب اجرای حرکات زیر:

1.e4 c5 2.d4 c×d4

سفید می‌تواند راهی را انتخاب کند که به گامبی سیسیلی موسوم است. از این قرار:

3.c3 d×c3 4.♘×c3 ♘c6 5.♘f3 d6 6.♗c4 e6 7.o-o ♘f6 8.♕e2

برتری سفید از لحاظ گسترش قوا و تسلط بر عرصه‌ی بیشتر، کمبود یک پیاده را جبران می‌کند. اما سیاه می‌تواند گامبی را نپذیرد و به یکی از دو طریق پایین بازی کند:

1) 3. ...d3 4.♗×d3 ♘c6 5.♘f3 g6 o-o ♗g7 7.♘bd2 ♘f6 8.♖e1 o-o 9.♘f1 d5 10.e5 ♘e4!

سیاه بازی خوبی دارد.

2) 3. ...d5! 4.e4×d5 ♕×d5 5.c×d4 ♘c6 6.♘f3 ♗g4 7.♗e2 e6 8.o-o (8.♘c3 ♕d7=) ♘f6 9.♗e3 ♗e7 10.h3 ♗h5 11.♘c3 ♕a5 12.a3 o-o 13.b4 ♕d8! 14.♖c1 a5!

وضع طرفین برابر است.

بعد از بازی 2.♘f3 سیاه یکی از سه حالت طبیعی زیر را می‌تواند انجام دهد.

2. ...d6 2...e6 2...♘c6

حرکت 2...a6 بسیار به ندرت بازی می‌شود.

اینک راههای اصلی دفاع سیسیلی را یکایک بررسی می‌کنیم.

روش دراگون

2.♘f3	**d6**
3.d4	**c×d4**

سیاه ستون c را باز می‌کند. زیرا یکی از ایده‌های اصلی این دفاع بی‌شک استفاده از این ستون است.

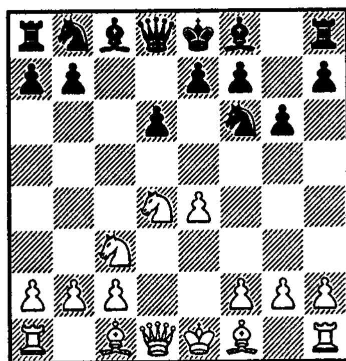
4.♘×d4

4.♕×d4 ♘c6 5.♗b5 ♗d7 6.♗×c6 b×c6 7.c4 e5! 8.♕d3 ♗e7 9.o-o ♕c7 10.♘c3 h6! 11.b3 ♘f6 12.♗a3 ♖d8 13.♖f-d1 ♗e6⩱

4. ... ♘f6

مراعات ترتیب حرکات اهمیت اساسی دارد. سیاه با هجوم به پیاده‌ی e4، حریف را به اجرای حـرکت ♘c3 بـرمی‌انگـیزد و در نـتیجه راه پیاده‌ی c را می‌بندد. بعد از حرکات 4...♘c6 یا 4...g6 سفید می‌تواند !c4 بازی کند و بر اثر آن خانه‌ی d5 در اختیار سفید خواهد بود. بـه علاوه سیاه به اجرای بازی متقابل معمول بر روی ستون وزیر دست نخواهد یافت.

5.♘c3 g6



۱۳۹

این وضعیت بنیادی روش دراگون است.

جدال سخت و پیچیدگیهای گـوناگـون ایـن شیوه بازی توجه خیلی از شطرنجبازان را به خود جلب کرده است. در بسیاری از حالات سفید بـه حمله در جناح شاه مبادرت می‌ورزد و در همان حال سیاه بازی متقابل بـر روی سـتون نـیمه‌باز فیل وزیر همراه با وارد آوردن فشار در طول قطر بزرگ a1-h8 را به مورد اجرا می‌گذارد. یکـی از مزایای ایـن شاخه بـازی آن است که بـرخـلاف روش شِونینگن که بـعداً خـواهـیم دیـد راهـهای عملیاتی هـر دو فـیل سیاه بـاز است و سـیاه بـا سوارهای خود به بازی فعالی می‌پردازد. جنبه‌ی منفی این راه بازی در آن است که به خاطر بازی نکردن 5...e6 (مربوط به روش شونینگن) پیش راندن پیاده‌ی وزیر به خانه‌ی d5 و وارد ساختن فشار به مرکز بازی که برای سیاه اهمیت زیـادی دارد با مشکل مواجه می‌شود و ضمناً در بـعضی موارد سفید می‌تواند اسب خـود را در خـانه d5 بنشاند.

سفید از اینجا می‌توانـد بـازی را بـه یکـی از راههای گوناگون پایین بکشاند:

1) 6.♗e2

به راه قدیم معروف است.

6. ...	**♗g7**
7.♗e3	**♘c6**
8.o-o	**o-o**
9.♘b3	**♗e6**
10.f4	

از تأثیر بازی متقابل سیاه در جناح وزیر کم می‌کند.

10. ...	**♕c8**
11.h3	**a5**
12.a4	**♘b4!**
13.♗f3	**♘d7**

سفید باید تهدید بر خانه‌ی c3 را دفع کند.

(کوکرریس - باتوینیک ۱۹۶۲)

2) 6.f4

این شاخه بازی راه جدید نامیده می‌شود. سفید با اجرای حرکت بالا حریف را از ادامه‌ی گسترش با حرکت طبیعی 6...♗g7 مانع می‌شود و اکنون سیاه برای پرهیز از نتایج این امر باید 6...♘c6! بازی کند و از خانه‌ی e5 دفاع نماید. با این‌همه در بازی میان فودرر و تریفونویچ مسابقه‌ی قهرمانی سال ۱۹۵۳ یوگوسلاوی سفید به شرح پایین به برتری رسیده است:

7.♘×c6 b×c6 8.e5 ♘d7 9.e×d6 e×d6 10.♗e3 ♗e7 11.♕d2 o-o 12.o-o-o

اما راه درستی که سیاه را به وضع مساوی با حریف می‌رساند از این قرار است: پس از حرکات:

7.♘×c6 b×c6 8.e5 ♘d7 9.e×d6 e×d6 10.♗e3

سیاه باید این‌چنین بازی کند:

10. ... ♕e7!

11.♕d4

11.♕d2 ♗g7 12.o-o-o o-o 13.♗d4 ♘f6! 14.♗×f6 ♕×f6 ♕×f6 15.♕×d6 ♗e6

سیاه برتری روشنی دارد.

11. ... ♗g7!

12.♕×g7 ♕×e3+

13.♗e2

13.♔d1? ♖f8 14.♗b5 ♘e5!

سیاه دارای برتری نمایان می‌باشد.

13. ... ♖f8

14.♖f1 ♗a6

15.♖f3 ♕g1+

وضع دو هماورد یکسان است.

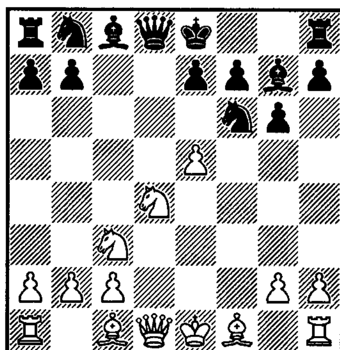
حال که با راه درست بازی سیاه آشنا شدیم به بررسی نتایج حرکت 6...♗g7 پرداخته می‌شود.

6. ... ♗g7

7.e5 d×e5

8.f×e5

آشکار است که سیاه بازی رضایت‌بخشی در اختیار ندارد.



۱۴۰

8. ... ♘g4

8. ...♘d5 9.♗b5+! ♔f8 10.o-o ♗×e5 11.♗h6+ ♔g8 (11...♗g7 12.♗×g7+ ♔×g7 13.♘×d5! ♕×d5 14.♘f5+! الخ) 12.♘×d5 ♕×d5 13.♘f5!! ♕c5+ 14.♗e3 ♕c7 15.♘h6+

و شاه سیاه در حرکت بعد مات می‌شود.

9.♗b5+! ♘c6!

بهترین بازی سیاه همین است زیرا اگر ...9♗d7 بازی کند سفید با 10.♕×g4 اسب را می‌زند و اگر حرکت ...9♔f8 را انجام دهد سفید به یاری !+10.♘e6 وزیر سیاه را می‌گیرد.

سیاه با حرکت اخیر سوار از دست نمی‌دهد اما امتیازی به حریف تفویض می‌کند.

10.♘×c6 ♕×d1+
11.♘×d1 a6!
12.♗a4 ♗d7
13.h3! ♘h6

این حرکت اجباری است.

14.♘×e7 ♗×a4

14. ...♔×e7 15.♗g5+ ♔e8 16.♗×d7+ ♔×d7 17.o-o الخ ⩲

15.♘d5 ♖d8

هر دو تهدید ♘c7 و ♘b6 را دفع می‌کند.

16.c4 ♘f5
17.♗g5 ♖d7
18.♘c3 ♗c6
19.o-o-o

سفید برتری قاطع دارد.

(پیلنیک ـ کاشدان ـ سال ۱۹۴۹)

3) 6.f3 ♗g7
7.♗e3 o-o
8.♕d2 d5

8. ...♘c6 9.o-o-o ♘×d4 10.♗×d4 ♕a5 11.♗c4 ♗e6 12.♗b3 ♗×b3 13.c×b3 ♖ad8 14.♔b1 ♖d7 15.g4 ♖fd8 16.♕f2 b6 17.♕e2!⩲

9.e5 ♘e8
10.f4 f6
11.o-o-o f×e5
12.f×e5 ♘c6
13.♘f3 e6
14.♗h6 a6!

تفسیر این راه بازی از یودوویچ است و به نظر این استاد وضع کنونی دو حریف برابر است.

4) 6.♗g5 ♗g7
7.♕d2 ♘c6

7. ...♘bd7 8.♗h6 o-o 9.♗×g7 ♔×g7 10.♗e2 ♘c5 11.f3 ♗d7 12.h4 h5 13.o-o-o a6 14.g4!

(کومیتوف ـ بوریوف، ۱۹۵۳)

8.♘b3 o-o

8. ...h6 9.♗e3! ♘g4 10.♗f4=

9.o-o-o ♖e8
10.f3 a6
11.♔b1 b5
12.h4 ♗e6
13.g4 ♘e5

بازی دو حریف برابر است.

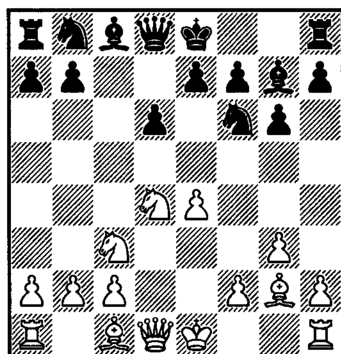
5) 6.g3

این راه بازی به راه فیانکتو موسوم است.

6. ... ♗g7
7.♗g2

(شکل ۱۴۱)

این طرز گسترش، بسیار قوی و به ویژه



۱۴۱

بسیار مطمئن است. سفید به این ترتیب بر خانه‌ی d5 تسلط یافته و از پیشروی d5 سیاه به نحو مؤثری جلوگیری می‌کند، وانگهی پیاده‌ی e4 که در دفاع سیسیلی غالباً هدف حمله‌ی سیاه قرار می‌گیرد به خوبی حمایت می‌شود. فاین استاد بزرگ شطرنج (آمریکا) این راه بازی را توصیه کرده است.

7. ...	o-o
8.h3	

حرکتی است بسیار سودمند که نه‌تنها از خانه‌ی g4 مراقبت می‌کند بلکه پس از ادامه‌ی احتمالی 8...♗d7 9.o-o♕c8 که در این‌گونه وضعها به منزله‌ی نمونه‌ی طرز عمل به شمار می‌رود سفید قادر می‌شود با 10.♔h2 از قلعه‌ی خود دفاع کند.

8. ...	♘c6
9.♘e2!	a6
10.o-o	♘e5
11.♔h2	♗d7
12.f4	♘c4
13.b3	♘a5
14.♗e3	♖c8
15.♕d2	

برتری با سفید است.

(برونشتین ـ ساتلر سال ۱۹۴۶)

حمله‌ی نیمزویچ

1.e4	c5
2.♘f3	d6
3.♗b5+	

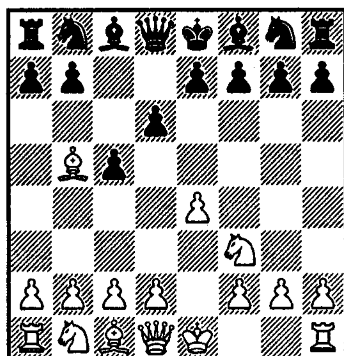
باز هم ایده‌ای نو به چشم می‌خورد. در این شاخه از بازی سیسیلی فیل شاه سفید برای گسترش تنها خانه‌ی e2 را در اختیار دارد که در آنجا چندان فعالیتی نمی‌تواند ابراز کند. از این جهت سفید تصمیم می‌گیرد آن را عوض کند. بالاخره سفید در پیمودن راههای متعارف، همیشه ناچار است با اسب وزیر خود از پیاده‌ی e4 دفاع کند و در نتیجه راه پیاده‌ی فیل وزیر را ببندد، حال آنکه با تعویض فیل شاه موفق می‌شود سریعاً به قلعه برود و به وسیله‌ی رخ از پیاده‌ی e4 دفاع نماید. همچنین با اجرای حرکات c3 سپس d4 هجوم بر مرکز حریف را عملی سازد. هرچند گفت‌وگو درباره‌ی ارزش حرکت متن دشوار است با اینهمه امتیاز آن در این است که از ادامه‌ی 3.♘f3 کمتر مورد بررسی قرار گرفته است.

(شکل ۱۴۲)

1) 3. ...	♗d7!
4.♗×d7	♕×d7

4. ...♘×d7 5.o-o ♘gf6 6.♖e1 e6

7.c3 ♗e7 8.d4±



۱۴۲

سیاه از آن جهت با وزیر، فیل حریف را می‌زند که اسب وزیر را در خانه‌ی معمولی c6 گسترش دهد.

5.o-o	♘c6

5. ...e5 6.c3 ♘c6 7.d4 ♖d8 8.b4!

وضع سفید امیدبخش است.

6.♕e2	e6
7.♖d1	d5
8.e×d5	♕×d5
9.♘c3	♕h5

دو هماورد وضع برابر دارند.

2) 3. ...	♘c6

3. ...♘d7 4.d4 c×d4 5.♕×d4 ♘f6 6.♗g5!

و سفید نیروها را به خوبی گسترش داده است.

4.o-o	♘f6
5.e5	d×e5
6.♘×e5	♕c7
7.d4	e6
8.♗f4	♗d6
9.♘d2	o-o
10.♗×c6	b×c6
11.♘dc4	♗a6
12.d×c5	♗×c5
13.♕f3	♘d5

دو طرف برابر هستند. (روسولیمو - بورگر، سال ۱۹۵۴)

راه شِونینگن

2.♘f3	e6
3.d4	c×d4
4.♘×d4	♘f6
5.♘c3	d6

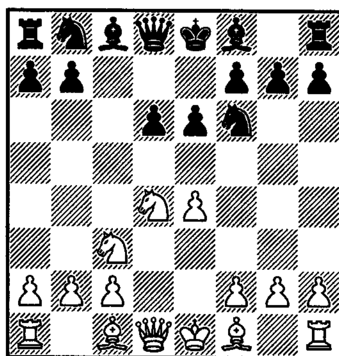
از حرکت e5 جلوگیری می‌کند. چونکه اجرای حرکت مزبور از جانب سفید، برای سیاه خالی از اشکال نیست. مثال:

5. ...♗b4 6.e5 ♘e4 7.♕g4! ♕a5 8.♕×e4 (8.♕×g7 ♗×c3+ 9.b×c3 ♕×c3+ 10.♔e2±) 8...♗×c3+ 9.b×c3 ♕×c3+ 10.♔d1 ♕×a1 11.♘b5 d5 12.e×d6 «e.p.» ♘a6 13.♗d3!

سفید حمله‌ی نیرومندی به اختیار دارد.

(شکل ۱۴۳)

راه دفاعی شونینگن برای سیاه بیشتر وضعیتی فشرده اما مستحکم ایجاد می‌کند. با آنکه حضور پیاده‌های سیاه در خانه‌های e6 و d6 راه گسترش فیلهایش را می‌بندد. با این



۱۴۳

وصف روش مزبور راهی موجه و بازی کردنی به شمار می‌رود. پیاده‌های d6 و e6 که به‌عنوان «مرکز کوچک» نامیده می‌شوند. سوارهای حریف را از استقرار در مواضع مقدم جبهه‌ی مرکزی خود مانع می‌شود. علاوه بر این در این راه بازی نسبت به راه دراگون سیاه شانسهای زیادتری برای جلو راندن پیاده‌ی وزیر به خانه‌ی d5 در اختیار دارد.

امروزه راه شونینگن بیشتر از جانب شطرنجبازانی بازی می‌شود که قادرند بازی دفاعی را با اندیشه‌های نوین حمله‌ی متقابل درآمیزند و به مرحله‌ی اجرا بگذارند.

6.♗e2

راههای دیگر ادامه‌ی بازی سفید عبارت است از:

1) 6.♗e3 a6 7.g4 b5 8.g5 ♘fd7 9.a3 ♗b7 10.h3 ♘c6 11.f4 ♖c8

دو هماورد عملیات را در دو جناح مخالف ادامه می‌دهند. (لومباردی ـ گلیگوریک، سال ۱۹۶۱).

2) 6.f4 ♘c6 7.♗e3 ♗e7 8.♗e2 o-o 9.o-o ♕c7 10.♕e1 ♗d7 11.♕g3 ♘xd4 12.♗xd4 ♗c6 13.♔h1 ♖ac8

و حالا سفید باید با 14.♗d3 به بازی ادامه بدهد. در این راه بازی نکته‌ی شایان توجه آن است که سیاه از صرف یک زمان برای اجرای حرکت a6 معاف بوده است. حرکتی که اغلب در این شیوه‌ی دفاعی بازی می‌شود.

3) 6.g4

این حرکت ابداعی کرس است و موجب تسریع در وقوع حوادث می‌شود. چگونگی راه ادامه‌ی بازی را در پایان مبحث دفاع سیسیلی در یک بازی تفسیر شده ملاحظه خواهیم کرد.

6. ... a6

7.o-o

در برابر بازی 7.♗e3 حرکت 7...b5 غلط است چون سفید 8.♗f3! بازی می‌کند و پس از:

8. ...d5 9.e5 ♘fd7 10.♘xd5! ♗b7 11.♘xe6 fxe6 12.♘f6+! ♘xf6 13.♕xd8+ ♔xd8 14.♗xb7

سیاه ناگزیر به ترک بازی خواهد بود.

7. ... ♕c7

استقرار وزیر سیاه در خانه‌ی c7 قبل از گسترش دیگر سوارها در اینجا بازی‌شدنی است و این کار در جهت رسیدن به یکی از هدفهای روش شونینگن یعنی اجرای بازی متقابل در مسیر ستون نیمه‌باز فیل وزیر صورت می‌گیرد. بازی 7...b5 نابهنگام است. از این قرار:

8.♗f3! ♖a7 9.♕e2 ♖c7

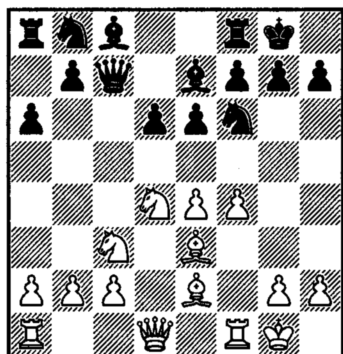
10.♖d1 ♘bb7 11.a4!

حمله‌ی سفید نیرومند است.

8.f4 ♗e7

حرکت 8...♘c6 با ادامه‌ی ♗d7 و ♘×d4 سپس ♗c6 نیز خوب است.

9.♗e3 0-0



۱۴۴

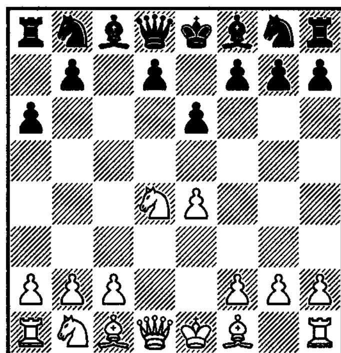
شکل بالا وضعیت نمونه و معمول راه شونینگن را نشان می‌دهد. سفید حمله در جناح شاه را تدارک می‌بیند و در همان حال سیاه در جناح وزیر و نیز در مرکز (با جلو راندن به موقع پیاده‌های وزیر و شاه) دارای شانسهای متقابل می‌باشد. در اینجا معمولاً سفید وزیر را از راه خانه‌ی e1 به جناح شاه منتقل می‌سازد و سیاه به حل مسئله‌ی گسترش فیل وزیرش می‌پردازد. خواه از طریق بازی b5 و حرکت ♗b7 و خواه از راه اجرای حرکات ♗d7 و ♘×d4 و بعد ♗c6. نمونه‌ی ادامه‌ی وضع فوق را در بازی میان استین ـ اسپاسکی سال ۱۹۶۴ به شرح زیر می‌بینیم.

10.♕e1 b5 11.♗f3 ♗b7 12.e5 d×e5 13.f×e5 ♘fd7 14.♕g3 ♗×f3 15.♘×f3 ♗c5 16.♗×c5 ♕×c5 17.♔h1 ♘c6

با امکانات متقابل برای دو طرف بازی.

روش پولسن ـ کان

2.♘f3 e6
3.d4 c×d4
4.♘×d4 a6



۱۴۵

این روش دفاعی نشان‌دهنده نظریه‌ای است که در قرن نوزدهم توسط لویی پولسن عرضه شده است و در قرن حاضر به وسیله‌ی کان استاد شطرنج شوروی نکات تازه‌ای به تئوری آن اضافه شده و رونق دوباره پیدا کرده است. امتیاز این شیوه‌ی بازی نسبت به راه شونینگن در آن است که در بسیاری حالات سیاه می‌تواند فیل وزیر را به منظور حمله سریعاً گسترش بدهد و جنبه‌ی منفی‌اش در آن است که صرف زمان برای بازی a6 ممکن است سفید را قادر سازد از برتری در گسترش قوا برای تهاجم بهره‌برداری کند. امروزه راه جدید این شیوه‌ی دفاعی معمول‌تر است.

5.♘c3

بعد از حرکت 5.c4 و متعاقب ادامه‌ی زیر:

5. ...♘f6 6.♘c3 ♗b4!

سیاه می‌تواند به یک بازی متقابل بپردازد و حالا اگر:

1) 7.e5 ♘e4! 8.♕g4 ♘×c3 9.a3 ♗f8 10.b×c3 ♕a5

2) 7.♗d2 o-o 8.e5 ♗×c3! 9.♗×c3 ♘e4 10.♕c2 d5! 11.e×d6 «e.p.» ♘×c3 12.♕×c3 ♕×d6

3) 7.♗d3 ♘c6 8.♘e2 d5! 9.e×d5 e×d5 10.c×d5 ♘×d5

در همه‌ی حالات بالا سیاه توانسته است تساوی وضع را برقرار سازد.

5. ... ♕c7

وارد ساختن فشار در مسیر ستون نیمه‌باز فیل وزیر یکی از ایده‌های اصلی این شیوه‌ی دفاعی است. یک دلیل دیگر گسترش وزیر آن است که پس از ♘f6 حریف نتواند e5 بازی کند.

در اینجا بسته به این‌که سفید، فیل شاه را در خانه‌های e2 یا d3 گسترش بدهد، بازی در دو راه متفاوت جریان پیدا می‌کند:

a) 6.♗e2 b5

راه را برای گسترش فیل وزیر باز می‌کند.

7. o-o ♗b7

8.♗f3

a3 ♘f6 9.♕d3 d6 10.♗g5 ♘bd7

بازی دو طرف متعادل است. (اونس - اسپاسکی سال ۱۹۶۴)

8. ... ♘c6

9.a4! b4

10.♘×c6 b×c3

این حرکت اجباری است. زیرا بعد از:

10. ...♗×c6 11.♘d5! e×d5 12.e×d5 ♗b7 13.♖e1+ ♔d8 14.d6

سفید برتری نیرومندی پیدا می‌کند.

11.♘d4 ♘f6

12.e5

برتری سفید مختصر است.

b) 6.♗d3 ♘c6

حرکت !?6...b5 بی‌موقع است و ادامه پایین به تحرک سفید در مرکز منجر می‌شود:

7.o-o ♗b7 8.♕e2 ♘f6 9.♔h1 ♗e7 10.f4 d6 11.♗d2

7.♘×c6 b×c6

8.o-o ♘f6

9.♕e2 d5

10.♗g5 ♗b7

11.f4 ♗e7

12.e5 ♘d7

13.♗×e7 ♔×e4

این بازی در سال ۱۹۶۹ بین اسپاسکی و پطروسیان انجام شده و برتری سفید اندک است.

با تمام شدن کار گسترش سوارها عملیات دو طرف بازی در دو جناح آغاز می‌گردد.

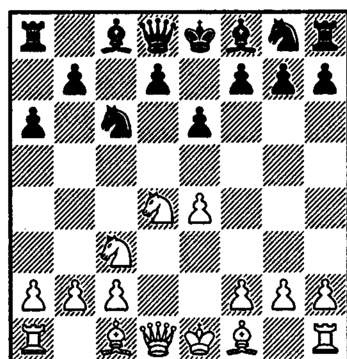
1.e4 c5

2.♘f3	♘c6
3.d4	c×d4
4.♘×d4	

4.c3 d5 5.♗b5 d×e4 6.♘×d4 ♗d7 7.♘×c6 b×c6 8.♗c4 ♗f5 ∓

این گامبی به نام پیرمورا موسوم است.

4. ...	e6
5.♘c3	a6



۱۴۶

سفید که عرصه‌ی بیشتری را متصرف است عملیات در مرکز و هجوم در جناح شاه را در نظر دارد. از آن‌طرف ایده‌های اساسی سیاه شامل بازی متقابل در جناح وزیر همراه با وارد آوردن فشار بر روی ستون فیل وزیر است. به این منظور سیاه بعد از حرکت ♕c7 فیل شاه را وارد صحنه‌ی پیکار می‌کند. (آن را در خانه‌ی b4 یا d6 مستقر می‌سازد) و پس از b5 یا b6 فیل وزیر را در خانه‌ی b7 روی قطر بزرگ a8-h1 جای می‌دهد. سیاه همچنین می‌تواند بلافاصله 5...♕c7 بازی کند، در آن حال حرکت ♘b5 به جایی نمی‌رسد. از این قرار:

5. ...♕c7 6.♘d-b5 ♕b8 7.♗e3 a6 8.♘d4 ♕c7 الخ

6.♗e3	

حرکت 6.♗e2 نیز امکان‌پذیر است. اما حرکت بالا که از بازی 6...♗c5 جلوگیری می‌کند متداول‌تر است.

6. ...	♕c7
7.a3	

این حرکت از ورود فیل سیاه به خانه‌ی b4 جلوگیری می‌کند. ضمناً نمی‌گذارد سیاه پس از b5 پیاده را به خانه‌ی b4 پیش براند و اسب سفید را مجبور به ترک موضع کند.

حرکت f4 بازی را به راهی حاد سوق می‌دهد.

مثال:

7.f4 b5 8.♘×c6 ♕×c6 9.♗e2! b4 10.♗f3 b×c3 11.e5 c×b2 12.♖b1 ♗b4+ 13.♔f2 ♕c3 14.♗×a8

برتری با سفید است. (اسپاسکی - سوئتین، سال ۱۹۶۴)

7. ...	b5
8.♗e2	♗b7
9.f4	♘f6
10.♗f3	d6

این حرکت اجباری است زیرا مانع پیشروی پیاده‌ی شاه سفید می‌شود.

11.o-o	♗e7

سیاه کار گسترش را دنبال می‌کند. بازی 11...♘a5 با قصد 12...♘c4 هرچند در بعضی راههای دفاع سیسیلی یک مانور طبیعی است اما حالا نابهنگام است زیرا:

011. ...♘a5? 12.♕e2 ♘c4 13.e5!

سیاه همیشه باید روی شکافته شدن مرکز بازی دقیقاً حساب کند. اما این کار وقتی که شاه سیاه هنوز در خانه‌ی اولیه قرار دارد، بسیار خطرناک است:

13. ...♘×e3 (13... d×e5 14.♘d×b5! a×b5 15.♘×b5$\pm$) 14.♕×e3 d×e5 15.f×e5 ♘d7 16.♗×b7 ♕×b7 17.♕f4

وضع بازی سیاه رضایت‌بخش نیست.

12.e5	**d×e5**
13.♘×c6	**♗×c6**
14.f×e5	**♖d8!**

حرکت 14...♘d7 ضعیف است. مثلاً:

14. ...♘d7 15.♗×c6 ♕×c6 16.♕h5 الخ

15.♗×c6+	**♕×c6**
16.♕e2	**♘d5**

در وضعیتی که ایجاد شده است سیاه می‌تواند از خود دفاع کند.

روش روزر

2.♘f3	**♘c6**
3.d4	**c×d4**
4.♘×d4	**♘f6**

بعد از حرکت 4...g6 بازی به وضعی حاد کشیده می‌شود. مثال:

4. ...g6 5.♘c3 ♗g7 6.♗e3 ♘f6 7.♗c4 o-o (7...♘a5 8.♗×f7+ ♔×f7 9.e5 ♘e8? 10.♘e6!) 8.♗b3

و حالا اگر سیاه 8...d6 بازی کند راه دراگون را در پیش رو خواهیم داشت. بازی فیشر ـ کوبو سال ۱۹۶۵، یک ادامه‌ی جالب این راه بازی از حرکت هفتم چنین است:

7.♗c4 d6 8.f3 ♕b6 9.♘f5!? ♕×b2 10.♘×g7+ ♔f8 11.♘d5 ♘×d5 12.♗×d5

وضع سفید خیلی بهتر است.

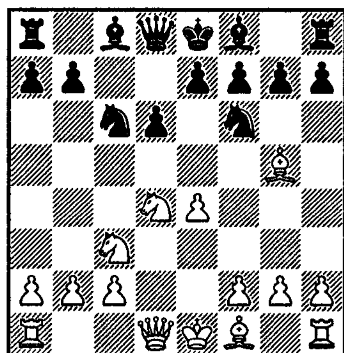
5.♘c3	**d6**

سیاه می‌تواند 5...e6 بازی کند. مثال:

6.♘db5 ♗b4 7.a3 ♗×c3+ 8.♘×c3 d5 9.e×d5 e×d5 10.♗d3 o-o 11.o-o d4 12.♘e2 ♕d5

با وضع برابر

6.♗g5



۱۴۷

ایده‌ی این حرکت سفید که متعلق به روزر است جنبه‌ی کاملاً تعرضی دارد. بسیار روشن است که این بازی پیش از هر چیز، مانع می‌شود

سیاه راه دراگون را انتخاب کند. چون پس از 6...g6 در نتیجه معاوضه در خانه‌ی f6 پیاده‌های جناح شاه سیاه به حالت دوپشته در می‌آید. با این توضیح سیاه فقط حرکت 6...e6 را در اختیار دارد.

همچنین سفید قصد دارد به قلعه‌ی بزرگ برود و ضمن یورش بر پیاده‌ی ضعیف وزیر سیاه با استفاده از پیشروی پیاده‌ها به جناح شاه حریف بتازد.

به همین جهت است که عده‌ای از شطرنج‌بازان حرکت 2...d6 را انتخاب می‌کنند. زیرا اگر سیاه به‌جای 2...♘c6 حرکت بالا را انجام دهد فرصت پیدا می‌کند پیشاپیش g6 بازی کند تا در صورت برخورد به حرکت ♗g5 فیل شاه را در خانه‌ی g7 بنشاند و با طرح سفید مقابله نماید.

6. ... e6

1) 7.♘×c6 b×c6

8.e5

8.♕f3 e5! الخ

8. ... d×e5

9.♕f3 ♗e7

10.♗×f6 ♗×f6

11.♕×c6+ ♗d7

12.♕f3 o-o

سیاه مختصری برتری دارد.

2) 7.♘b3 ♗e7

8.♕d2 o-o

الخین راه ساده‌ی زیر را توصیه کرده است:

8. ...h6! 9.♗e3 o-o=

3) 7.♗e2 ♗e7

7. ...h6 8.♗e3 e5 9.♘b3 ♗e6 10.o-o ♗e7 11.♗f3 o-o 12.♘d5 ♗×d5 13.e×d5 ♘b4=

8.♕d2 a6

8. ...o-o 9.♖d1 ♘×d4 10.♕×d4 ♗d7 11.♗×f6 ♗×f6 12.♕×d6 ♗×c3+ 13.b×c3 ♗c6=

9.o-o-o o-o

10.♘b3 ♕b6

11.♗e3 ♕c7

12.f4 b5

13.♗f3 ♘d7

وضع دو طرف مساوی است.

4) 7.♕d2

9.o-o-o ♕b6

9. ...a5 10.a4 ♕b6 11.♕e3 ♕b4 12.f3 h6 13.h4!$\pm$

10.f3

10.♗e3 ♕c7 11.f3 a6 12.g4 b5 13.g5 ♘d7 14.f4$\pm$

10.f4 ♖d8 11.♕e1 a6 12.♗d3 ♕c7 13.♖g1 b5=

10. ... ♖d8

11.♘b5 d5

12.♗e3 d4

13.♘5×d4 ♘×d4

14.♗×d4 ♕c7

15.♕c3

سفید برتری آشکار دارد.

a) 7. ... ♗e7

8.0-0-0 0-0

8. ...a6 9.♘b3! b5 10.♗×f6 g×f6 11.f4 ♗d7 12.♗e2 ♖c8 13.g4±

رفتن به قلعه و قربانی پیاده موجه است. زیرا اگر:

9.♗×f6 ♗×f6! 10.♘×c6 b×c6 11.♕×d6 ♕a5!

سیاه حمله‌ی نیرومندی پیدا می‌کند.

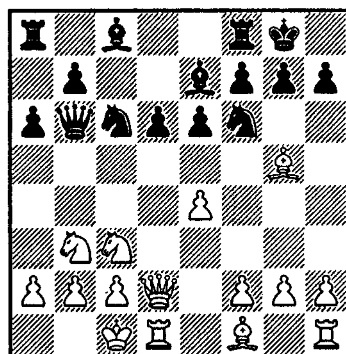
9.♘b3

این حرکت الخین محتملاً از 9.f4 که ادامه‌ی آن به شرح پایین است، قوی‌تر است.

9.f4 ♘×d4 10.♕×d4 ♕a5 11.♗c4 h6 12.♗h4 (12.h4 ♖d8!) e5 13.f×e5 d×e5 14.♕d3 ♕c7=

9. ... ♕b6

استاد تایمانوف این حرکت را با گذاردن علامت تحسین توصیه کرده است.



۱۴۸

10.f4

10.♗×f6 ♗×f6 11.♘a4 (11.♕×d6 ♕×f2) ♕c7 12.♕×d6? ♗g5+ 13.♔b1 ♖d8! الخ

10. ... ♖d8

11.♕e1

سفید با این حرکت از ادامه‌ی 11...h6 12.♗h4 ♘×e4 دوری می‌کند.

11. ... a6

12.♗d3 ♕c7

13.♖g1 b5

14.g4 b4

15.♘e2 a5

16.♘d4 ♘×d4

17.♘×d4 ♕c5

18.♘f3 ♗a6

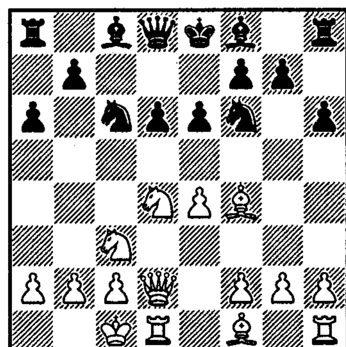
سیاه برای عملیات متقابل شانسهای خوبی دارد.

راه‌های حمله‌ی روزر زیاد است و مثالهای گفته شده در بالا تنها نقشه‌ی استراتژیک این هجوم را نشان می‌دهد که عبارت است از حمله در دو جناح به هر قیمت که باشد.

b) 7. ... a6

8.0-0-0 h6

9.♗f4!



۱۴۹

9.♗xf6 (9.♗h4 ♘xe4!) ♕xf6 10.♘b3 b5 11.f4 ♕d8!=

تهدید حرکت متن اجرای 10.♘xc6 سپس 11.♗xd6 است.

9. ... ♗d7

9. ...♘xd4 10.♕xd4 e5 11.♗xe5 dxe5 12.♕xe5 ♕e7 13.♕a5$\pm$

10.♘xc6

10.♘b3 e5 (10... b5 11.♗xd6 b4 12.♘d5!! سفید برتری قاطع دارد) 11.♗g3 ♗e6=

10. ... ♗xc6

11.♕e3 ♕c7

12.♗e2 ♗e7

13.♖d2 b5

14.a3 e5

15.♗g3 ♕b7

15. ...o-o 16.♗h4 b4=

16.f4 ♘xe4

17.♘xe4 ♗xe4

18.fxe5 d5

وضع دو طرف برابر است.

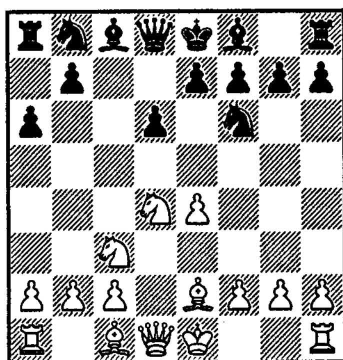
راه نایدورف

2.♘f3 d6

3.d4 cxd4

4.♘xd4 ♘f6

5.♘c3 a6



۱۵۰

این راه بازی یک روش قابل انعطاف است که در مسابقات بزرگ اغلب آن را می‌بینیم. سیاه از آشکار ساختن مقاصدش خودداری می‌کند. حالا او می‌تواند یا با حرکت e6 بازی را به راه شونینگن بکشاند و یا با بازی g6 به راه دراگون برود. همچنین اسب وزیر سیاه به اقتضای وضع بازی ممکن است در خانه‌ی c6 یا d7 گسترش داده شود. در عین حال سیاه آماده می‌شود که بدون واهمه از ♗b5+ حریف حرکت 6...e5 را انجام دهد. این شیوه‌ی دفاعی را می‌توان جداشده از روش پولسن به شمار آورد.

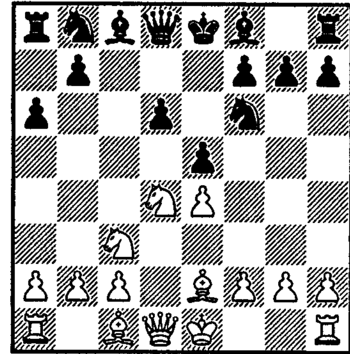
الف

6.♗e2 e5

این حرکت سیاه ابداع جدیدی به شمار می‌رود که در اصل ایوچنسکی آن را بررسی کرده است و بعدها توسط نایدورف عمومیت یافته و فراوان بازی شده است. بر اثر اجرای این حرکت علاوه بر آنکه پیاده‌ی d6 در ستون باز d «عقب‌مانده» می‌شود خانه‌ی مرکزی d5 نیز به وضعی در می‌آید که سیاه ناگزیر باید از آن

مراقبت کامل و دقیق به عمل آورد.

اما در مقابل همه‌ی این‌ها سیاه می‌تواند با سوارها به طور فعال بازی کند.



۱۵۱

7.♘b3!

برای آنکه راه پیاده‌ی f2 بسته نشود وگرنه بازی چنین جریان می‌یابد:

7.♘f3 (7.♘f5? ♘×e4!) ♗e7 8.o-o o-o 9.♗g5 ♘bd7 10.♕d2 h6 $\mp$

1) 7. ...	**♗e6**
8.o-o	**♘bd7**
9.f4	**♕c7**
10.♔h1	

10.f5 ♗c4 11.a4 ♖c8 12.♗e3 ♗e7 13.a5 h5 14.♗×c4 ♕×c4=

(گلر ـ نایدورف، سال ۱۹۵۳)

10. ...	**♗e7**
11.♗e3	**o-o**
12.f5	

بنابر قاعده‌ی جاری در دفاع سیسیلی سفید به مواضع قلعه‌ی حریف حمله‌ور می‌شود و سیاه با واکنش در جناح وزیر جواب می‌دهد.

12. ...	**♗c4**

نحوه‌ی ادامه‌ی بازی بالا در تفسیر حرکت دهم سفید نشان داده شد اینک به ذکر این نکته اکتفا می‌شود که حرکت 12...♗×b3 خوب نیست چون برتری را به سفید واگذار می‌کند.

2) 7. ...	**♗e7**
8.♗e3	**o-o**
9.o-o	**♘bd7**
10.f3	**♕c7**

10. ...b5 11.a4 b×a4 12.♘×a4 ♕c7 13.c4 ♗b7 14.♘c3 ♖fb8 15.♘a5 ♗d8=

(ماتانوویچ ـ ایوکوف، سال ۱۹۵۰)

11.♕e1	**b5**
12.a3	

اجرای این حرکت به منظور جلوگیری از بازی b4 ضروری است.

12. ...	**♘b6**
13.♕f2	**♖b8**
14.♖b1	**♗e6**

این بازی در مسابقه‌ی کاندیدای قهرمانی جهان در سال ۱۹۵۳ میان اسمیسلوف و کوتوف انجام شده است و طرفین به وضع برابر رسیده‌اند.

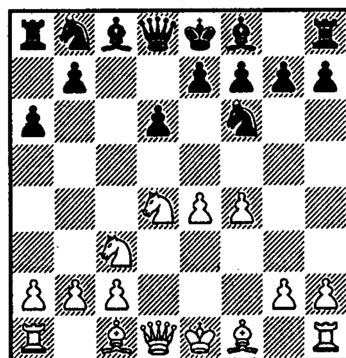
اکنون با پایان بحث بالا بررسی درباره‌ی دفاع سیسیلی را از سر می‌گیریم.

1.e4	**c5**
2.♘f3	**d6**

3.d4 c×d4
4.♘×d4 ♘f6
5.♘c3 a6

ب

6.f4



۱۵۲

ایده این حرکت که چندی است مورد توجه قرار گرفته و در نظر اول بی‌موقع جلوه می‌کند اجرای اصل پیشدستی است و بس، سفید با پیش‌بینی حمله‌ی متقابل e5 حریف، حرکت متن را انجام داده است تا اسب d4 بتواند به‌جای خانه‌ی b3 به پست بهتر f3 برگردد وانگهی اگر سیاه e×f4... بازی کند پس از ♗×f4 ... پیاده‌ی d6 در برابر هجوم حریف قرار می‌گیرد.

6. ... ♕c7

6. ...e5 7.♘f3 ♘bd7 8.♗d3 ♗e7 9.o-o o-o 10.♕e1 b5 11.f×e5 d×e5 12.♘h4

این راه را ایوه نشان داده است و برتری را با سفید می‌داند. در اینجا اگر سیاه حرکت 12...♘×e4? را بازی کند پس از 13.♕×e4! ناچار باید بازی را ترک کند.

7.♗d3 ♗g4
8.♘f3 ♘c6
9.h3 ♗×f3
10.♕×f3 e6
11.o-o ♗e7
12.♗e3 ♘b4

سیاه به این ترتیب اسب را با فیل شاهِ حریف عوض می‌کند و این حرکت از بازی 12...♘d7 که برتری را به سفید می‌دهد بهتر است.

گذشته از بازی 6.f4 که در بالا بررسی شد سفید می‌تواند به وسیله‌ی دیگری حریف را از حرکت e5 مانع شود که ذیلاً به شرح آن می‌پردازیم.

ج

6.♗g5

قوی‌ترین طرز مقابله با راه نایدورف همین است. سفید ضمن جلوگیری از بازی g6، آماده می‌شود که شاه را به قلعه‌ی بزرگ ببرد و بعد از f4 یا ♕f3 فعالیت در مرکز و جناح شاه را به مرحله‌ی اجرا درآورد.

1) 6. ... ♘bd7
7.♗c4 g6

7. ...e6? 8.o-o b5 (8...♕c7 9.♗×e6 f×e6 10.♘×e6 ♕c4 11.♘d5 ♔f7 12.♗×f6 $\pm$) 9.♗×e6 f×e6 10.♘×e6 ♕b6 11.♘d5 ♘×d5 12.♕×d5 ♘b8

این حرکت اجباری است زیرا اگر سیاه به دفاع از رخ a8 اقدام کند، شاه او پس از سه

حـرکت مات مـی‌شود. روشـن است کـه در ایـن حالت اگر سفید رخ سیاه را بزند سیاه نـیز اسب e6 را می‌گیرد.

13.♘xf8 ♕c6 14.♘e6!$\pm$

8.h4	**h6**
9.♗e3	**♘e5**
10.♗b3	**♘eg4**
11.♗c1	**♗g7**
12.f3	**♘e5**
13.♗e3	**♗d7**
14.a4	**♕c7**

طرفین وضع برابر دارند.

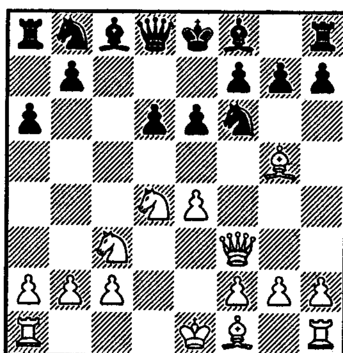
2) 6. ... **e6**

7.♕f3

سفید در اینجا مـی‌توانـد بـا اجـرای حـرکت 7.f4 بازی را به راههای متعدد و گوناگون بکشاند که از آن میان یکی از نظر خوانندگان می‌گذرد.

7.f4 ♕c7! 8.♕f3 ♘bd7 9.o-o-o ♖b8 10.♕g3 b5 11.a3 b4 12.axb4 ♖xb4 13.♗xf6 ♘xf6 14.♗e2 ♗e7=

هدف سفید از بازی متن معاوضه در خانه‌ی f6 و تخریب جناح شاه حریف است.



۱۵۳

a) 7. ... **♗e7**

8.o-o-o

اکنون که ستون d به روی سفید باز شده است این حرکت کاملاً درست است.

8. ... **♕c7**

9.♖g1

این حرکت در مسابقات زیاد بازی شده است حرکت 9.g4 نیز شایسته توجه است.

9. ...	**♗d7**
10.g4	**♘c6**
11.♗e3	

برای آنکه پیاده‌ی g4 را پیش برانند.

11. ... **♘e5**

پس از حـرکت 11...h6 سـفید بـا اجـرای 12.h4 به برتری می‌رسد.

12.♕e2	**b5**
13.g5	**♘g8**

وضع طرفین برابر است.

b) 7. ... **♘bd7**

7. ...♗d7 8.o-o-o ♘c6 9.♖g1 ♗e7 10.g4 ♘xd4 11.♖xd4 ♕a5 12.♗e3 ♗c6=

8.o-o-o	**♕c7**
9.♕g3!	**b5**

حرکت 9...♗e7 بهتر است.

10.♗xb5

این قـربانی سـوار، پـیروزی سـفید را تأمـین کرده است.

10. ...	**axb5**
11.♘dxb5	**♕b8**

12.♘×d6+	♗×d6
13.♕×d6	♕×d6
14.♖×d6	h6
15.♗×f6	♘×f6
16.♖hd1	♗b7
17.f3	♔e7
18.♖b6	

سفید برتری بارزی دارد. (فیچتل - دولزال، سال ۱۹۵۴)

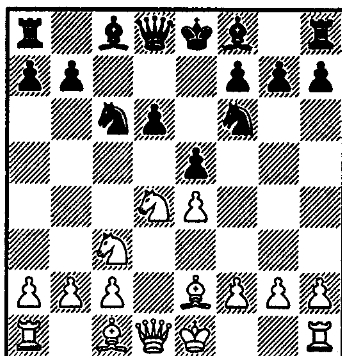
c) 7. ...	h6!
8.♗h4	♗e7
9.0-0-0	♕c7
10.♗d3	♘c6
11.♘×c6	b×c6
12.♗c4	♖b8
13.♗g3	0-0

حالا سیاه شانسهای متقابل کافی در اختیار دارد.

روش بولسلاوسکی

سیاه نظیر راه نایدورف پیاده‌ی شاه را خیلی زود دو خانه به پیش می‌راند با این تفاوت که در اینجا اسب وزیر را به‌جای خانه‌ی d7 در پست c6 گسترش می‌دهد.

1.e4	c5
2.♘f3	♘c6
3.d4	c×d4
4.♘×d4	♘f6
5.♘c3	d6
6.♗e2	e5



۱۵۴

راه بالا یک ادامه‌ی قدیمی است که راهی ضعیف تلقی می‌شد اما استاد بزرگ بولسلاوسکی که در غنی ساختن تئوری آغاز بازی شطرنج سهیم است آن را اعتبار تازه بخشیده، دوباره در جریان عمل وارد کرده است.

به عقیده‌ی باتوینیک سیاه به گسترش شایسته‌ی نیروها موفق می‌شود و در این وضعیت ضعف خانه‌ی d5 بی‌اهمیت است.

I) 7.♘×c6

این حرکت ضعیف به‌نظر می‌رسد زیرا بر اثر آن سیاه مرکز خود را تقویت می‌کند و از خانه‌ی d5 دفاع می‌نماید.

7. ...	b×c6
8.♕d3	♗e7
9.0-0	♘d7!

9. ...o-o 10.♖d1 ♘d7 11.♗e3 ♘b6 12.a4 ♗e6 13.b3 a5 14.f4 $\pm$

10.♕g3	0-0
11.♗h6	♗f6
12.♖ad1	♘c5

13.♗c4 ♘e6

طرفین به وضع برابر رسیده‌اند.

II) 7.♘b3

منظور آن است که راه پیاده‌ی f2 بسته نشود. با این‌همه حرکت 7.♘f3 و سد کردن راه پیاده‌ی f2 نیز بازی می‌شود از این قرار:

7.♘f3 h6 8.o-o ♗e7 9.♖e1 o-o 10.h3 a6 11.♗f1 b5=

(اونزیکر ـ تایمانوف، ۱۹۵۲)

7. ... ♗e7

این حرکت از 7.♗e6 مطمئن‌تر به نظر می‌رسد.

8.o-o o-o
9.f4 a5
10.a4

10.f×e5 d×e5 11.♗e3 a4 12.♘d2 ♗e6 13.♘c4 ♕×d1 14.♖a×d1 ♘g4! 15.♗×g4 ♗×g4 16.♖d2 a3!=

10. ... ♘b4
11.f5 d5
12.e×d5 ♘f×d5
13.♘×d5 ♘×d5
14.♗d3 ♕c7
15.♕g4 ♗d7

وضع هر دو طرف یکسان است.

روش بسته
ساختمان بازی چیگورین

روش بسته از ساده شدن بازی بر اثر تعویض‌ها فاصله دارد و بازی را به حالاتی جالب و پیچیده می‌کشاند. تفاوت آن با راه اصلی بازی سیسیلی در خودداری سفید از حرکت d4 و باز کردن مرکز است. سفید با اجرای حرکات d3 و g3 و نشاندن فیل شاه در خانه‌ی g2 به گسترش می‌پردازد و طرح استراتژیک او ایجاد امکانات برای فعالیت در جناح شاه است. در برابر آن، نقشه‌ی سیاه دست زدن به بازی متقابل از راه تسخیر خانه‌ی مرکزی d4 و مرتبط ساختن آن با اجرای بازی فعال پیاده‌ها در جناح وزیر می‌باشد.

1.e4 c5
2.♘c3

سفید سعی می‌کند بر خانه‌ی d5 تسلط پیدا کند و سپس پیاده‌ها را بی‌امان به طرف قلعه‌ی کوچک به حرکت درآورد.

در اینجا شانس سفید بسته به حوادثی است که بعد از f5 ظاهر می‌شود ولی چنان‌که در پایین خواهیم دید این روش در مسابقات جدید موفقیت چندانی کسب نکرده است.

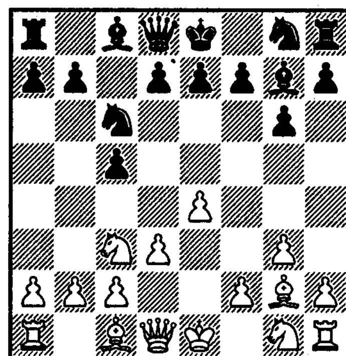
2. ... ♘c6

حالا که سفید از اجرای حرکت قوی d4 لحظه‌ای چشم پوشیده است سیاه باید با افزایش فشار بر خانه‌ی d4 برای همیشه حریف را از انجام دادن این کار مانع شود.

2. ...e6 3.g3 d5 4.e×d5 e×d5 5.♗g2 ♘f6 6.d3 d4 7.♘e4 ♘×e4 8.♗×e4 ♗d6 9.♕h5 ♘d7 10.♗g5 ♗e7 11.♘f3 h6 12.h4 ♖g8=

(اسمیسلوف ـ تریفونوویچ، سال ۱۹۴۷)

3.g3	g6
4.♗g2	♗g7
5.d3	


۱۵۵

1) 5. ...	♘f6
6.♘ge2	o-o
7.o-o	d6
8.♖b1	

منظور بازی کردن پیاده‌ی b است بی‌آنکه رخ در برابر هجوم ♗g7 قرار گیرد.

8. ...	♖b8
9.a3	b5
10.b4	c×b4
11.a×b4	♗d7
12.♘f4	e6

شانس دو طرف برابر است.

2) 5. ...	b6

این حرکت از کوتوف است.

6.♘e2	d6
7.o-o	

7.e5 ♗b7 8.e×d6 ♕×d6 الخ

7. ...	♗b7
8.f4	f5

سیاه به‌خاطر آنکه به هر قیمت راه پیشروی پیاده‌ی f سفید را سد کند خطرات ضعف خانه‌ی e6 را می‌پذیرد.

9.g4!?

سفید برای آنکه بتواند پیاده‌ی f را پیش براند به این قربانی دست می‌زند.

9. ...	f×g4
10.f5	♕d7
11.♘f4	g×f5
12.e×f5	♗d4+
13.♔h1	♗×c3!

به این ترتیب حمله‌ی سفید را درهم می‌شکند.

14.b×c3	♘e5
15.♕e2	♘f6

این بازی در سیزدهمین دور از مسابقه‌ی دوجانبه‌ی سال ۱۹۵۴ میان اسمیسلوف و باتوینیک انجام شده است و سیاه به پیروزی رسیده است. در وضع حاضر علاوه بر آنکه سیاه یک پیاده بیشتر دارد جبهه‌ی سفید نیز شکاف برداشته است. برای سفید بهتر آن است که در حرکت هشتم 8.♗e3 و سپس 9.♕d2 بازی کند.

3) 5. ...	d6

5. ... ♖b8 6.f4 d6 7.♘f3 e6 8.o-o ♘ge7 9.e5 d×e5 10.f×e5 ♘×e5 11.♗f4 ♘×f3+ 12.♕×f3 ♖a8 13.♗e3 ±

سفید پیاده‌ی از دست داده را پس می‌گیرد و ضمناً بر حریف برتری دارد.

(برونشتین ـ کرس، سال ۱۹۵۳)

6.♘ge2	**e5!**

حرکتی است نوظهور.

7.♘d5	**♘ge7**
8.c3	

8.♘×e7 ♘×e7 9.♗e3 o-o 10.o-o b6=

8. ...	**♘×d5!**
9.e×d5	**♘e7**
10.o-o	**o-o**
11.f4	**♗d7**
12.h3	**♕c7**
13.♗e3	**♖ae8**
14.♕d2	**♘f5**

وضع سفید به وخامت می‌گراید.

15.♗f2	**h5!**
16.♖ae1	**♕d8!**
17.♔h2	**♗h6!**

(اسمیسلوف ـ باتوینیک. پانزدهمین دست بازی از مسابقه‌ی دوجانبه‌ی سال ۱۹۵۴. سیاه به آسانی پیروز گشته است.)

در پایان این مبحث اضافه می‌شود که سفید می‌تواند به عوض 3.g3 بلافاصله 3.f4 بازی کند. مورد مثال بازی بین اسمیسلوف ـ تایمانف سال ۱۹۵۹ است که در پایین از نظر خوانندگان می‌گذرد:

1.e4 c5 2.♘c3 ♘c6 3.f4 g6 4.♘f3 ♗g7 5.d3 d6 6.g3 ♘f6 7.♗g2 o-o 8.o-o ♖b8 9.h3 b5 10.g4 b4 11.♘e2 c4 12.♗e3 ♗a6 13.♘ed4!

با شانسهای بهتر برای سفید.

گامبی جناحی

در این گامبی سفید یک پیاده قربانی می‌دهد تا قدرت خود را در مرکز صحنه‌ی نبرد استقرار ببخشد و قوای حریف را در تنگنا قرار بدهد.

1.e4	**c5**
2.b4	**c×b4**
3.a3	

3.♗b2 d5 4.e×d5 ♕×d5 5.c4 ♕e4+ 6.♗e2 ♗f5

سیاه برتری بارزی دارد.

3. ...	**d5!**

این حرکت به منزله‌ی رد گامبی سفید به شمار می‌رود.

4.e×d5	

4.e5 ♘c6 5.d4 ♕b6 6.♗e3 ♗f5 7.♗d3 ♗×d3 8.♕×d3 e6

تفوق سیاه آشکار است.

4. ...	**♕×d5**
5.♘f3	**e5**
6.a×b4	**♗×b4**
7.♘a3	**♘e7!**

بعد از 7...e4 سفید با ادامه‌ی زیر حالت تهاجمی پیچیده‌ای پیدا می‌کند:

7. ...e4 8.♘b5! ♔d8 9.♘fd4

8.♘b5 0-0

9.♘c7 ♕c5

10.♘×a8 e4!

سیاه وضع تهاجمی نیرومندی به دست آورده است.

دفاع سیسیلی

بنیامین (امریکا) ـ آناند (هندوستان)

سال ۱۹۸۹

1.e4 c5

2.♘f3 d6

3.d4 c×d4

4.♘×d4 ♘f6

5.♘c3 ♘c6

6.♗g5 e6

7.♕d2 ♗e7

8.0-0-0 0-0

9.♘b3

اکنون در یکی از راههای گوناگون حمله روزر هستیم.

9. ... ♕b6

10.f3

10.♗×f6 ♗×f6 11.♕×d6 ♕×f2

10. ... ♖d8

♔b1

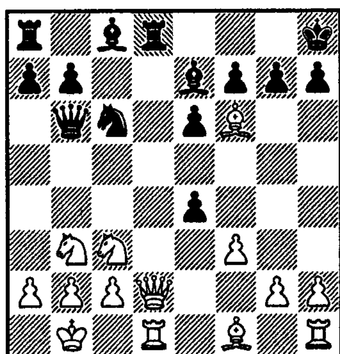
11.♗e3 ♕c7 12.♕f2 d5 13.e×d5 ♘×d5 14.♘×d5 ♖×d5 15.♖×d5 e×d5

وضع دو طرف برابر است.

11. ... d5

به طوری که در عمل مشاهده خواهیم کرد پیش راندن پیاده نابهنگام است.

12.♗×f6 d×e4?



۱۵۶

طرح سیاه بر روی همین حرکت بنا نهاده شده است که سفید عدم صحت آن را به اثبات می‌رساند. بهتر بود 12...♗×f6 بازی شود از این قرار:

13.e×d5 ♗×c3 14.♕×c3 e×d5 (14...♖×d5 15.♗c4) 15.g4 الخ

13.♗×e7! ♖×d2

14.♘×d2!!

حالا سیاه قادر نیست فیل سفید را بگیرد. زیرا بعد از:

14. ...♘×e7? 15.♘c4 ♕c7 16.♘b5

به دلیل وجود تهدید مات، وزیر سیاه نمی‌تواند خانه‌ی c7 را ترک کند و گرفته می‌شود. این نکته‌ای است که ظاهراً از نظر سیاه دور مانده بوده است.

14. ... e×f3

15.g×f3 e5

16.♗h4

در پایان نخستین مرحله‌ی درگیری، برای سفید یک رخ و دو سوار کوچک در برابر وزیر و یک پیاده باقی مانده است. حالا سفید پس از استقرار نیروها در مواضع مناسب، بهره‌برداری از برتری نیروی خود را آغاز خواهد کرد.

16. ... ♗e6

17.♘de4 ♘d4

18.♗g2 ♖c8

تهدید سیاه گرفتن اسب خانه‌ی c3 است.

19.♗f2! f5

20.f4!

سفید به یاری دو حرکت اخیر فعالانه با تهدید سیاه مقابله می‌نماید و ابتکار عمل را حفظ می‌کند.

20. ... f×e4

21.f×e5 ♖c4

اگر سیاه به عوض حمایت از اسب خود اسب سفید را بزند. بازی به شرح زیر جریان می‌یابد.

21. ...♖×c3 (21...♖d8 22.♖h e1 الخ) 22.♗×d4 ♖c5 23.♖h f1 g6 24.♗×e4 ♕a5 25.♗×c5 ♗×a2+ (25...♕×c5 26.♗×b7 ♕×e5? 27.♖fe1 ♕c7 28.♖×e6 ♕×b7 29.♖e d6 الخ) 26.♔a1! ♗d5 27.♗a3 ♗×e4 28.♔b1 ♕c7 29.♖d2

سفید می‌برد. روشن است که سیاه نمی‌تواند پیاده‌ی مرکز حریف را بزند زیرا شاه سیاه مات می‌شود.

22.♖he1 ♖b4

23.♔c1 ♗g4

23. ...♘b3+ 24.a×b3 ♕×f2 25.♖d8+ ♔f7 26.♖f1

وزیر سیاه فنا می‌شود.

24.♘d5! ♕c5

25.♘×b4 ♗×d1

26.♔×d1!

سفید با دقتی فوق‌العاده بازی را هدایت می‌کند. حالا اگر سیاه 26...♕×b4 انجام دهد، پاسخ آن 27.♖×e4 خواهد بود.

26. ... e3?

سیاه می‌خواهد با پیچیده کردن بازی به راه نجاتی دست پیدا کند.

27.♖×e3 ♘f5

28.♗d5+ ♔f8

28. ...♔h8 29.♖f3 ♕×b4 30.♖×f5 ♕g4+ 31.♖f3 الخ

29.♖f3 ♕×b4

30.♖×f5+ ♔e7

31.e6

سیاه بازی را واگذار می‌کند.

دفاع سیسیلی

پلوگایفسکی ـ ساکس

سال ۱۹۸۹

1.e4 c5

2.♘f3	**d6**
3.d4	**c×d4**
4.♘×d4	**♘f6**
5.♘c3	**e6**

اکنون در راه دفاعی شونینگن هستیم.

6.g4!?

این حرکت ابداعی کرس است که موجب تسریع در وقوع حوادث می‌شود. ایده سفید آن است که بی‌آنکه به حریف مجال تفکر بدهد حمله در جناح شاه را آغاز کند. حالا واکنش سیاه چه باید باشد.

بعد از 6...e5 سفید 7.♘f5 بازی خواهد کرد و پس از 6...d5 بازی به روش زیر دنبال می‌شود:

7.e×d5 ♘×d5 8.♗b5+ ♗d7 9.♘×d5 e×d5 10.♕e2+ ♗e7 11.♘f5 الخ

و ابتکار عمل در دست سفید خواهد بود و بالاخره متعاقب حرکت 6...h6 ادامه‌ی بازی می‌تواند به شرح زیر باشد:

7.♗g2 ♘c6 8.g5! h×g5 9.♗×g5 ♕a5 10.h4 ♘×d4 11.♕×d4 ♗e7 12.o-o-o

که در آن حال سفید شانسهای بهتری خواهد داشت.

6. ...	**♘c6**

بهترین بازی سیاه همین حرکت است.

7.g5	**♘d7**
8.♗e3	**♗e7**
9.h4	**o-o**

10.♕h5!?

در حمله‌ی کرس طوفان خیلی زود آغاز می‌شود. سایر حرکات ممکن برای سفید 10.♕d2 و 10.♕e2 است که راه را برای رفتن شاه سفید به قلعه‌ی بزرگ هموار می‌سازد. سفید با اجرای حرکت متن نشان می‌دهد که فقط به قصد مات ساختن شاه حریف بازی می‌کند. اما اینک وزیر سفید مانع پیشروی پیاده‌ی ستون رخ شده است و چنین به نظر می‌رسد که نگاه سفید متوجه جلو راندن پیاده‌ی ستون فیل شاه می‌باشد.

10. ...	**♖e8!?**

در پس این حرکت یک انگیزه‌ی روشن پنهان است. سیاه پیش از آنکه عملیات در جناح وزیر را شروع کند در برابر ظهور علائم اولیه‌ی طوفان دست به اقدامات پیشگیرانه می‌زند. ادامه‌ی معمول این‌طور است:

10. ...a6 11.o-o-o ♘×d4 12.♗×d4 b5 الخ

11.o-o-o	**a6**
12.f4	**♘×d4**
13.♗×d4	**b5**
14.f5	**♗f8!**

این تنها حرکت خوب است. سیاه به این ترتیب پیاده‌ی e6 و قلعه‌ی شاه خود را تقویت می‌کند. بازی 14...b4 نادرست است:

14. ...b4? 15.f×e6 f×e6 16.♗c4! b×c3 17.♗×e6+ ♔h8 18.♗×g7+ ♔×g7 19.♕h6+ ♔h8 20.g6

تهدید سفید را نمی‌توان دفع کرد.

15.♗h3 b4

حالا حضور فیل سفید در خانه‌ی c4 مطرح نیست.

16.f×e6 f×e6

17.g6?

یورش مستقیم ثمری ندارد. زیرا سیاه جناح شاه را به حد کافی تقویت کرده است و از خانه‌ی f6 نیز به نحوی رضایت‌بخش مراقبت می‌کند. بهتر آن بود سفید بدون نشان دادن عجله 17.♘e2 بازی می‌کرد. برای آنکه اسب را به خانه‌ی f4 بیاورد. در آن حال او می‌توانست همه‌ی امکانات فعال راه تهدیدآمیز انتخاب‌شده را ذخیره نگاه دارد.

17. ... h6

18.♘d5!?

به این طریق سوارهای سفید حالت تهاجم به خود گرفته‌اند. تنها چیزی که باقی مانده آن است که رخ h1 ستون f را اشغال کند. اما ظاهراً جواب سیاه برای سفید غیرمنتظره است.

18. ... ♖b8!

این حرکت نشانه‌ی خونسردی زیاد در یک چنین وضع بحرانی است. سیاه رخ را که در معرض تهدید غیرمستقیم حریف است جابه‌جا می‌کند. پیاده‌ی b5 را حمایت می‌نماید. به علاوه حالا مسئله‌ی زدن اسب سفید و بالاخره ورود رخ به صحنه‌ی عملیات با حمله به وزیر سفید مطرح می‌باشد.

19.♖hf1

پس از 19.♘e3 پاسخ سیاه 19...e5 خواهد بود و بعد از 19.♘f4 بازی این‌طور تعقیب خواهد شد:

19. ...e5 20.♘e6 ♘f6 21.♘×d8 ♘×h5 22.♘c6 ♗×h3

در نتیجه سفید یک سوار ضرر می‌کند. در واقع سفید اسب را فدا ساخته و به عمل رخ بر روی ستون f دل بسته است.

19. ... e×d5

20.♕×d5+ ♔h8

21.♖f7!

به حرکت فریبنده‌ی 21.♕h5 با بازی 21...♘f6! قاطعانه جواب داده خواهد شد و اما 21...♘e5 جواب اشتباه است زیرا:

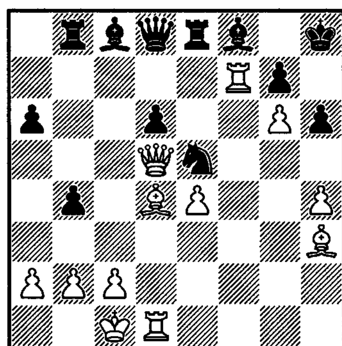
22.♖×f8+ ♖×f8 23.♗×e5 الخ

21. ... ♘e5!

یک بار دیگر سیاه تنها جواب مکفی را پیدا می‌کند. حرکت 21...♖b5? اشتباه است از این قرار:

22.♖×g7 ♖×d5 (22...♗×g7 23.♗×g7 ♔×g7 24.♕f7+)

23.♖h7+ ♔g8 24.♖h8#



۱۵۷

22.♗×e5 ♖×e5

23.♕×e5 ♗×h3
24.♕d5 ♕e8!

در حالی که فیل سیاه خانه‌ی f1 را نشانه گرفته مانع از دوپشته شدن رخهای سفید شده است. سیاه از موقعیت استفاده می‌کند و می‌خواهد که با اعمال قدرتِ وزیر حریف بر روی قطر a2-g8 مقابله کند.

25.♖d2 ♕e6
26.♖f2 ♕×d5
27.e×d5 ♔g8

حالا سیاه می‌تواند نفس تازه کند. چون اکنون برتری به سیاه رسیده است که در مقابل یک رخ و یک پیاده‌ی حریف دو فیل در اختیار دارد. با این وصف هنوز مشکلاتی باقی است که باید حل شوند.

28.♖a7 ♗g4
29.♔d2?

حرکت نامبارکی است که به طور مشخص کار سیاه را آسان می‌سازد. صحیح آن بود که بلافاصله 29.♖×a6 بازی شود.

29. ... ♗h5
30.♖g2 ♖b5
31.♖×a6 ♖×d5+
32.♔e3 ♖e5+
33.♔d4 ♖f5
34.♖b6

حرکت 34.a4 شانس بیشتری به سفید می‌دهد.

34. ... d5
35.♖b8 ♖f6
36.a4 b×a3 «e.p.»
37.b×a3 ♗×g6
38.a4 ♖a6?!

این حرکت سیاه به سفید امکان می‌دهد تا شانسهای متقابلی داشته باشد. بازی بسیار ساده‌ی !38...♗f7 با ادامه‌ی زیر:

39.a5 ♖f4+ 40.♔c3 ♖a4
41.♖b5 d4+ الخ

به جدال خاتمه می‌داد.

39.a5 ♗f7
40.♖b5 ♗e7
41.♖e2 ♗×h4
42.♔c5 ♗f6
43.♖b8+ ♔h7
44.♔b5 ♖a7
45.a6 d4!

سیاه خود را از قید پیاده‌ی گذشته و با اهمیت حریف خلاص می‌کند و به اجرای عملیات در جناح دیگر می‌پردازد.

46.♖b7 ♖×a6
47.♖×f7 ♖a3
48.♔c4 ♔g6
49.♖f8 ♖g3

اقدامی است دوراندیشانه پیش از آنکه جلو راندن پیاده‌ها شروع شود.

50.♖f2 ♖g4
51.♔d3

51.♖×f6 g×f6 52.♖g8+ ♔f5
53.♖×g4 ♔×g4 54.♔×d4 ♔f5
55.♔d5 h5

آخر بازی پیاده‌ها به نفع سیاه است.

51. ... h5
52.♔e2 h4
53.♔f3 ♔g5
54.♖g2 ♖×g2
55.♔×g2 ♔g4!

اکنون سفید حرکت مناسب و مؤثری در اختیار ندارد. اگر 56.♖f7 بازی کند با پاسخ 56...♔f5 روبرو می‌شود و اگر 56.♔h2 انجام دهد با جواب 56...♗e5 برخورد می‌کند و در هر حال نتیجه‌ی کار روشن است. ادامه‌ی بازی از این قرار است:

56.♖e8 g5 57.♖g8 h3 58.♔g1 ♔f5 59.♖f8 g4 60.♔f2 ♔g5 61.♖g8+ ♔f4 62.♖f8 g3+ 63.♔g1 ♔g5 64.♖e8 ♔g4 65.♖g8+ ♗g5

در اینجا سفید سلاح نبرد را در پای خصم بر زمین می‌گذارد.

دفاع سیسیلی

پیرک ـ گلیگوریچ

۱۹۵۱

سیاه امتیاز داشتن دو فیل را به سفید تفویض می‌کند. امری که بعد از گشوده شدن ستونها و قطرهای بازی به سفید امکان می‌دهد مهارت و استادی خود را با یک حمله منجر به مات به نمایش بگذارد.

1.e4 c5
2.♘f3 d6
3.d4 c×d4
4.♘×d4 ♘f6
5.♘c3 a6
6.f4

ایده این حرکت سفید، که ظاهراً نابهنگام بنظر می‌رسد پیشدستی در مقابل حرکت e5... سیاه است. جلو راندن پیاده به f4 به سفید این امکان را می‌دهد که در صورت لزوم اسب را به خانه‌ی f3 عقب بنشیند جایی که اسب در مقایسه با بازگشت به b3، به مرکز نزدیکتر است.

6. ... ♕c7
7.♗d3 ♗g4
8.♘f3 ♘c6
9.h3 ♗×f3

سیاه ناگزیر از این تعویض است که نتیجه آمدن بی‌موقع فیل به خانه‌ی g4 می‌باشد.

10.♕×f3 e6
11.o-o ♗e7
12.♗e3 o-o
13.♘e2 ♘d7
14.c3! ♖ad8

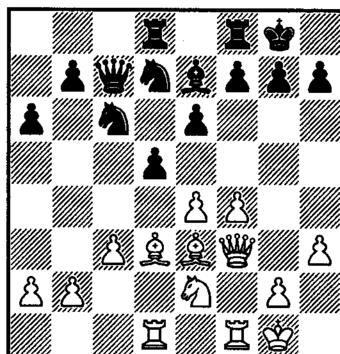
14. ...♘e5? 15.f×e5 ♘×e5 16.♕g3! ♘×d3 17.♗h6

و سفید می‌برد.

15.♖ad1 d5

(شکل ۱۵۸)

در ظاهر، سیاه یک پیاده از دست می‌دهد. اما در واقع، این یک دام است. چون بعد از:



۱۵۸

16.e×d5 e×d5 17.♕×d5

سـیاه بـه دو طـریق مـی‌تواند، یک سوار حریف‌را بگیرد:

1) 17. ...♘c5 18.♕c4 (18.♗×h7+ ♔×h7 19.♕h5+ ♔g8 20.♗×c5 g6! الخ) b5

2) 17. ...♘e5 18.♕e4 f5 19.♗c4+ ♔h8!

امـا سـفید عـاقلانه ایـن تـلاش سیاه را رد می‌کند.

16.e5	♗c5
17.♘d4	

حالا به مقصود حرکت چهاردهم سفید پی می‌بریم.

17. ...	♗×d4
18.c×d4	f5

به منظور آنکه از حرکت f5 حریف جلوگیری کند. اما این حرکت به سفید امکان می‌دهد تا راه بازی را باز کند.

19.g4!	g6
20.g×f5	g×f5
21.♔h1	♔h8
22.♖g1	♖g8
23.♕h5	♖de8
24.♕h6	

با تهدید:

25.♖×g8 ♖×g8 26.♕×e6

24. ...	♘d8

این حرکت اجباری است.

25.♗f2!	♘f8
26.♗h4	♖g6
27.♗f6+	♔g8
28.h4!	

سیاه از بازی دست می‌کشد. زیرا در برابر پیشروی پیاده به h5 دفاعی ندارد. به‌عنوان مثال اگر:

28. ...♔f7 29.♕g7+!! ♖×g7 30.♖×g7#

28. ...♘f7 29.♕g7+! ♖×g7 30.♖×g7+ ♔h8 31.♖g6#

دفاع سیسیلی

آورباخ ـ گوسی‌یف

۱۹۶۳

قربانی کردن یک تفاوت و سپس یک وزیر در مقابل یک اسب، به قصد مات کردن شاه حریف، امری است که بعضاً اتفاق افتاده است. اما دادن این دو قربانی برای قرار دادن حریف در وضعیت اکراهی «ZUG-ZWANG» یک حالت نادر است که در این بازی خواهیم دید.

مشاهده خواهیم کرد که چگونه یک پیاده رونده منفرد، که در برابر سوار سنگین سیاه بی‌دفاع است، می‌تواند از یک وزیر هم نیرومندتر باشد.

1.e4	c5
2.♘f3	d6
3.d4	c×d4
4.♘×d4	♘f6
5.♘c3	g6
6.♗e2	♘c6
7.♘b3	♗g7
8.o-o	♗e6

حرکت معمول سیاه 8...o-o است و بعد از 9.f4b5! بازی خواهد کرد. این حرکت سیاه از دست دادن «زمان» است.

9.f4	♖c8
10.f5	

در روش دراگون، مثل همیشه سفید باید قبل از آنکه سیاه عملیات در جناح وزیر را آغاز کند در جناح شاه دست به حمله بزند. به این منظور او ناچار است از اشغال خانه‌ی e5 از جانب سیاه به وسیله ♘c6 چشم بپوشد.

10. ...	♗d7
11.g4	♘e5
12.g5!	

اسب ناگزیر است به اصطبل! بازگردد.

12. ...	♘g8
13.♘d5	

با تهدید: f6

13. ...	f6
14.♗e3	b6
♘d4	

حالا خانه e6 مورد توجه سفید قرار دارد.

16. ...	♔f7

این حرکت سیاه به معنای اعتراف به نقص کار گسترش اوست.

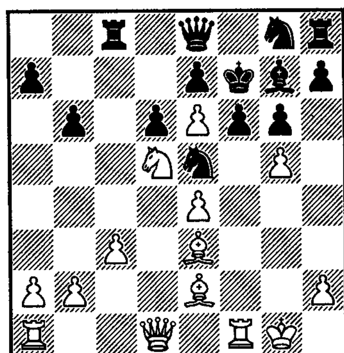
16.c3

راه خانه b3 را بروی وزیر سفید باز می‌کند.

16. ...	♕e8
17.♘e6!	

با تهدید: 18.♘dc7

17. ...	♗×e6
18.f×e6+	



۱۵۹

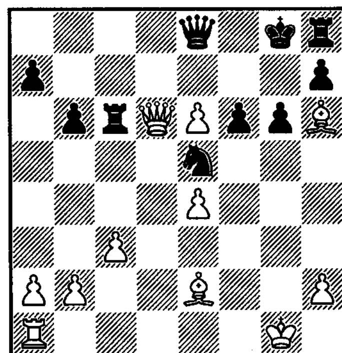
18. ...	♔f8

18. ...♔×e6 19.♕b3 ♔d7 20.♕a4+ ♔d8 21.♕×a7

با برتری زیاد سفید

19.♘×f6!	♘×f6
20.g×f6	♗×f6
21.♗h6+	♔g8
22.♖×f6!	e×f6

23.♕×d6 **♖c6**



۱۶۰

24.♕×e5!! **f×e5**

25.♖f1

اگر در یک موقعیت عادی، قوای دو هماورد را بسنجیم، سفید یک رخ و دو فیل و سیاه وزیر و دو رخ در اختیار دارند. اما در حقیقت، یک رخ سیاه، نه تنها از صحنه کارزار بیرون است، بلکه جای شاه سیاه را هم تنگ کرده است. و بالاخره تهدید ♖f8 سفید که مات را در پی دارد، وزیر سیاه را در عرض هشتم، بر جای میخکوب ساخته است. از طرفی پیاده e6 نیز عملاً هم‌ارز یک وزیر خودنمایی می‌کند. سیاه بدون حرکت مانده است.

تهدید سفید 26.♗b5 است و اگر سیاه 25...♖×e6 بازی کند، پاسخ 26.♗c4، مات را ناگزیر خواهد ساخت.

25. ... **♖c8**

آموزنده است بدانیم که حرکت 25...♖c7 برای آنکه رخ به خانه e7 منتقل و راه پیاده e6 بسته شود، چاره‌ساز نیست. چون سفید فیل را از راه d1 و b3 در خانه d5 مستقر می‌سازد و سیاه قادر نخواهد بود از ایجاد پیاده رونده سفید، روی ستون c جلوگیری کند. در نتیجه پیاده تا خانه c7 پیش خواهد رفت و آن‌وقت، هجوم رخ سفید به خانه f7، کار را یک‌سره خواهد کرد.

26.♗d1 **♖c4**

27.♗b3 **b5**

28.♗×c4 **b×c4**

29.b3

حرکت 29.b4 قاطع‌تر بود.

29. ... **a5**

30.b×c4!

30.b4? a×b4 31.c×b4 c3

و سیاه خواهد برد.

30. ... **♕e7**

31.♔g2 **♕a3**

32.♖f2 **♕e7**

33.♖f1 **g5**

33. ...♕a3 34.♖f2 ♕e7 35.c4 ♕×c4 36.♖f7 ♕a3 37.♖c7

و سفید می‌برد.

34.♖f5 **g4**

35.c5! **♕d8**

35. ...♕×c5 36.♖g5#

36.c6 **♕e7**

37.c7

سیاه تسلیم می‌شود.

فصل ۴

گشایشهایی که سفید در حرکت نخست پیاده شاه را بازی نمی‌کند

آغاز بازیهای بسته

ایده اصلیِ و بنیادی در این گشایشها ـ اگر بتوان گفت ـ همانهاست که درباره شروع بازی پیاده‌ی شاه جلوه‌گری می‌کند. با این تفاوت که اینجا هدف سفید آن است که پس از d4 پیاده‌ی شاه را به خانه‌ی e4 پیش براند و آنجا قصد آن داد که پس از 1.e4 حرکت d4 را اجرا کند. اساساً در هر دو حال ایده یکی است و آن استقرار پیاده‌هاست در خانه‌های d4 و e4.

بنابر یک روش کلی در آغاز بازی پیاده‌ی شاه، برای سیاه مسئله‌ی مهم، گسترش صحیح فیل شاه است و در این شروع بازی منشأ دشواری و بحران، گسترش فیل وزیر می‌باشد.

از اینها گذشته موارد تشابه دیگری را نیز می‌توانیم بیان کنیم. همان‌طور که سفید درگشایشهای پیاده‌ی شاه تنها بر اثر گسترش همراه با حمله بر مرکز سیاه (1.e4e52.♘f3) می‌تواند امید برتری داشته باشد، در اینجا نیز بهترین شانسهای او

بر پایه‌ی هجوم مشابه آن قرار دارد. اما این‌بار پیاده‌ی وزیر سیاه دفاع شده است و بنابراین بهتر آن است که حمله به آن به‌جای سوار به وسیله‌ی یک پیاده صورت بگیرد. به همین جهت است که ما به بازی 2.c4 که از نقطه‌نظر تئوری حرکتی اساسی تلقی می‌شود توجه پیدا می‌کنیم. تفاوت عمده‌ی آن با گشایشهای باز در آن است که در بیشتر آغاز بازیهای بسته ساختار پیاده‌های مرکزی، تا مدتی به حال خود باقی می‌ماند و گسترش سوارها کُند انجام می‌گیرد. ضمناً مانورهای تدارکاتی گوناگون، اهمیت زیادی کسب می‌کند و بازی عموماً به وضع پیچیده و بغرنج منتهی می‌شود.

بنا به قراردادی که از قرن نوزدهم میلادی اعتبار یافته است کلیه‌ی بازیهایی که سفید پیاده‌ی شاه را دو خانه به پیش نراند گشایش بسته نامیده می‌شود.

اگر سفید از اجرای 1.e4 چشم بپوشد می‌تواند بازی را با انتخاب یکی از چهار حرکت زیر آغاز کند:

شروع بازیهای پیاده‌ی وزیر	**1.d4**
شروع بازی رتی	**1.♘f3**
شروع بازی انگلیسی	**1.c4**
شروع بازی بِرد	**1.f4**

آغاز بازیهای پیاده‌ی وزیر

1.d4

چنان که در مقدمه‌ی این بخش گفته شد این حرکت به قدر حرکت 1.e2-e4 قدرت دارد. به این ترتیب سیاه نمی‌تواند پیاده‌ی شاه را دو خانه به پیش براند و به علاوه ناگزیر است از خانه‌های مرکزی و در وهله‌ی اول از خانه‌ی e4 دفاع کند تا حریف نتواند آنجا را توسط دو پیاده‌ی خود به اشغال درآورد. سیاه باید از یک طرف مانع بسته شدن راه فیل وزیر خود بشود و از طرف دیگر بر پیاده‌ی d4 بتازد. به همین جهت است که دیر یا زود در صدد اجرای حرکات c5 یا e5 برمی‌آید. توضیح آنکه این پیاده‌ها ممکن است بسیاری اوقات به علل تاکتیکی ابتدا یک خانه جابه‌جا شود.

در آغاز بازیهای پیاده‌ی وزیر پس از حرکت اول سفید، بسته به آنکه سیاه 1...d5 بازی کند و یا به پاسخ دیگری دست بزند دو مبحث کلی پدید می‌آید که مبحث اول در همین بخش بیان می‌شود و آن دیگر نظر به اهمیت خاصی که دارد در بخشی جداگانه آورده می‌شود.

1.d4 d5

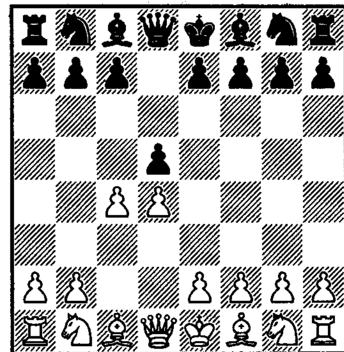
سیاه با این حرکت مانع می‌شود که سفید

مرکز را با دو پیاده‌ی مرکزی (2.e4) اشغال کند و چنان که بعدها خواهیم دید برای نظارت بر خانه‌ی e4 وسایل دیگری مانند ♘f6 یا f5 در اختیار دارد.

گامبی وزیر

1.d4	d5
2.c4	

این بازی حرکت بنیادی گامبی وزیر است که به حق از هر حرکت خوب دیگر قوی‌تر است.



۱۶۱

قدرت بازی سفید در تهدید سریع 3.c4×d5 است که اگر حریف 3...♛×d5 بازی کند بعد از 4.♘c3 و سپس 5.e4 بلندپروازیهای استراتژیک خود را عملی می‌کند.

سیاه برای رد 3.c×d5، چهار حرکت دفاعی شایان بازی در اختیار دارد که از چهار نوع ایده‌ی تدافعی زیر الهام می‌گیرد:

۱. تسویه‌ی مرکز یکی با 2...d×c4 که گامبی وزیر پذیرفته شده نام دارد و دیگر با 2...c5

۲. نگاهداری یک خانه‌ی مستحکم در مرکز به وسیله‌ی حفظ یک پیاده در خانه‌ی d5 خواه با 2...e6 که به دفاع ارتدوکس و نظایر آن مشهور است و خواه با 2...c6 که به دفاع اسلاو معروف می‌باشد.

۳. اجرای حمله‌ی متقابل با 2...e5 به نام گامبی متقابل آلبین یا 2...♘c6 و یا 2...♗f5.

۴. سیاه با اجرای حرکت 2...♘f6 یا 2...g6 به سفید مجال می‌دهد مرکز را نیرومند و استوار کند به امید آنکه بعداً آن را مورد تعرض قرار دهد و به آن آسیب برساند.

در کلیه‌ی حالات سیاه باید بکوشد به وسیله‌ی c5 (که بسیار متداول است) یا e5 خود را آزاد سازد.

امروزه در مسابقات جدی شطرنج از میان انواع آغاز بازیها دو شروع بازی اسپانیایی و گامبی وزیر بیش از همه بازی می‌شود. این گامبی فی‌الواقع گامبی کاذبی بیش نیست چون سفید پیاده‌ای را قربانی نمی‌کند.

گامبی وزیر پذیرفته شده

2. ...	d×c4

سیاه با گرفتن این پیاده به وضع مخاطره‌آمیزی دچار نمی‌شود هرچند از یک پیاده‌ی مرکزی محروم می‌گردد و مسلماً ایده‌ی اولیه سفید هم تحریک حریف به انجام دادن این کار و واگذاری مرکز است و بنا به قاعده، به محض ترک مرکز، سفید بازی آزادتری پیدا می‌کند و این آزادی عمل به منزله‌ی امتیازی تلقی

می‌شود. از پایان جنگ جهانی دوم به بعد سیاه این گامبی سفید را پذیرفته و زیانی نیز ندیده است.

غرض سیاه از قبول گامبی حفظ پیاده و رسیدن به برتری کمّی نیست بلکه ایجاد یک ساختمان بازی بسیار دقیق و استوار را در نظر دارد.

الف) 3.♕a4+

سفید بلافاصله پیاده را پس می‌گیرد. عیب این حرکت آن است که به سیاه امکان می‌دهد به تعویض وزیرها موفق بشود.

3. ...	♕d7

پس از 3...♘bd7 سفید عجله‌ای برای پس گرفتن پیاده نشان نمی‌دهد. بلکه می‌تواند با 4.♘f3 سپس 5.♘c3 و تدارک پیشروی e4 کار گسترش قوا را دنبال کند.

4.♕×c4	♕c6

از آنجا که وزیر سفید از فیل c1 دفاع می‌کند قادر نیست از معاوضه سرپیچی نماید.

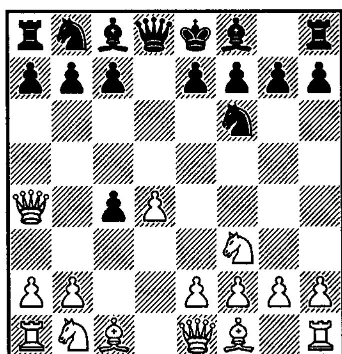
5.e3	e6
6.♘c3	♕×c4
7.♗×c4	a6

این بازی از اجرای حرکت ♘b5 جلوگیری می‌کند.

سفید به برتری دست یافته است اما چون نیروهای دو هماورد در صحنه‌ی نبرد کاهش پیدا کرده است این برتری برای رسیدن به پیروزی کافی نخواهد بود.

راه بالا ممکن است به صورت دیگری نیز ظاهر شود از این قرار:

1.d4	d5
2.♘f3	♘f6
3.c4	d×c4
4.♕a4+	



۱۶۲

1)	4. ...	♕d7
	5.♕×c4	♕c6
	6.♘a3	♕×c4
	7.♘×c4	

برتری سفید ناچیز و کم‌اهمیت است.

2)	4. ...	♘d7
	5.♘c3	e6
	6.g3	

بازی 6.e4 نیز درخور توجه است. سفید با اجرای حرکت متن به روش کاتالان در گامبی وزیر پا می‌گذارد.

6. ...	a6!
7.♗g2	♖b8

بازی ?7...b5 خوب نیست زیرا با پاسخ 8.♘×b5 مواجه می‌شود. اما اکنون تهدید سیاه آن است که پیروزمندانه b5 بازی کند و از

پیاده‌ی c4 دفاع نماید.

8.♕×c4	b5
9.♕d3	

مناسب‌ترین خانه برای عقب‌نشینی وزیر همین‌جاست.

9. ...	♗b7
10.o-o	c5

تساوی برقرار است.

3) 4. ...	♗d7

این حرکت نیز دفاع خوبی به شمار می‌رود.

5.♕×c4	e6
6.♘c3	

بازی 6.♕c2 نیز می‌تواند موردنظر قرار گیرد زیرا به وزیر میدان عمل وسیع‌تری می‌بخشد.

6. ...	♘a6!

این بازی هم پیشروی c5 را تدارک می‌بیند و هم اجرای حرکت ♘b4 را در نظر دارد و همین احتمال دوم است که سفید را ناگزیر می‌سازد خانه‌ی c1 را از فیل تخلیه کرده آن را با رخ خود اشغال کند.

7.♗g5	c5
8.e3	c×d4
9.e×d4	

9.♘×d4 ♖c8 الخ

9. ...	♘c7

به این ترتیب اسب می‌تواند پست مناسب و شایسته‌ی d5 را به تصرف درآورد و راه را بر پیاده‌ی منفرد d4 سد کند.

از آنچه در بالا گذشت چنین برمی‌آید که کیش وزیر از خانه‌ی a4 اگرچه سیاه را به اتخاذ روشی دقیق وا می‌دارد اما کوچک‌ترین امتیازی به سفید نمی‌بخشد.

ب) 3.e3

هرچند سفید با این بازی امکان پیدا می‌کند به آسانی پیاده‌ی فداشده را پس بگیرد اما قوی‌ترین حرکت را انجام نداده است.

1) 3. ...	b5?

این ایده حفظ پیاده که برای نوآموزان خیلی گرانبهاست خطای محض است.

4.a4!

خط زنجیر پیاده‌ها را بی‌درنگ درهم می‌ریزد.

4. ...	c6
5.a×b5	c×b5
6.♕f3	

تنها این حرکت تاکتیکی ♕f3 نیست که موجب برتری می‌شود. فرض کنیم اسب شاه سفید در خانه‌ی f3 و اسب شاه سیاه در خانه‌ی f6 باشد در آن حال وزیر سفید به خانه‌ی f3 دسترسی ندارد اما سفید با b3! زنجیر زنگ‌خورده‌ی پیاده‌های سیاه را به هم می‌ریزد. توضیح آنکه در برابر حرکت c×b3 سفید ♗×b5+ بازی می‌کند.

2) 3. ...	e5!

این حرکت باعث آزادی بازی سیاه می‌شود.

4.♗×c4

4.d×e5 ♕×d1+ 5.♔×d1 ♗e6 الخ

4. ...	e×d4

5.e×d4

5.♘f3 ♗b4+ 6.♔f1 ♘c6!=

5. ...	**♗b4+**
6.♘c3	**♘c6**
7.♘e2	**♘f6**
8.d5	**♗×c3+**
9.♘×c3	**♘e5**
10.o-o	**o-o**

وضع طرفین یکسان است.

روشن است که اگر سیاه 10...♘×c4 بازی کند سفید با +11.♕e2 اسب حریف را می‌گیرد.

ج) 3.e4 **e5!**

4.♘f3

4.d×e5 ♕×d1+ 5.♔×d1 ♘c6 6.♘f3 (6.f4 f6!=) 6...♗e6

با شانسهای خوب برای سیاه.

1) 4. ... **e×d4**

5.♕×d4

5.♗×c4 ♗b4+ 6.♘bd2 ♘c6 7.o-o ♕f6 8.e5 ♕g6 9.a3 ♗e7 10.♖e1 ♗e6 11.♗×e6 ♕×e6 12.♘b3 ±

5. ...	**♕×d4**
6.♘×d4	**♗c5**
7.♘b5	**♘a6**
8.♗f4	**♗e6**
9.♘×c7+	**♘×c7**
10.♗×c7	**♘f6**

برتری با سیاه است.

2) 4. ... **♗b4+**

5.♗d2

5.♘c3 e×d4 6.♕×d4 ♕×d4 7.♘×d4 ♗×c3+ الخ

آرایش پیاده‌های سفید در جناح وزیر به هم ریخته است.

5. ...	**♗×d2+**
6.♘×d2	**e×d4**
7.♗×c4	**♘c6**
8.o-o	**♘f6**
9.e5	**♘g4**
10.h3	**♘h6**

سفید در ازای کمبود پیاده جبران کافی در اختیار ندارد.

د) 3.♘f3!

سفید برای پس گرفتن پیاده فرصت کافی دارد بنابراین اول از بازی e5 سیاه جلوگیری می‌کند.

3.♘c3 c5 4.d5 e6 5.e4 e×d5 6.♘×d5 ♘f6 7.♗×c4 ♗e7 8.♗f4 ♘×d5 9.♗×d5 o-o 10.♘e2 ♕b6=

3. ...	**♘f6**

«در آغاز بازیهای بسته به ویژه گامبی وزیر، دو هماورد به سرعت قلعه را تدارک می‌بینند.»

4.e3	**e6**

حرکت 4...b5 جایز نیست زیرا:

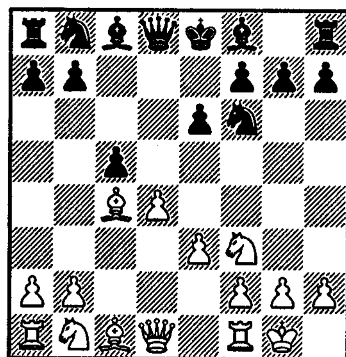
5.a4 c6 6.a×b5 c×b5 7.b3±

5.♗×c4 c5

حرکتی است که اهمیت اساسی دارد.

سیاه پیش از ادامه‌ی گسترش نیروها حالتی آمیخته به کشمکش را در مرکز ایجاد می‌کند. به این ترتیب شانس آن را دارد که پیاده‌ی مرکزی سفید را با c×d4 منفرد بسازد و این به اصطلاح نقطه‌ی ضعف را مورد حمله قرار دهد.

6.0-0



۱۶۳

در اینجا سیاه دو نقشه‌ی استراتژیک مختلف در برابر خود مطرح می‌بینند. اول آنکه ضمن منفرد ساختن پیاده‌ی d4 به کار گسترش قوا ادامه دهد تا بعداً به پیاده‌ی مزبور حمله کند (روش اشتاینیتز) دوم آنکه با استقرار یک فیانکتوی پردامنه ابتکار عمل را در جناح وزیر به دست بگیرد (روش نوین).

روش اشتاینیتز:

6. ... c×d4

7.e×d4

سفید با پیاده، پیاده‌ی حریف را می‌زند زیرا بدون وجود پیاده در مرکز امیدی به کسب برتری از مرحله‌ی گشایش نمی‌تواند داشته باشد. پیاده‌ی منفرد d4 به آسانی با ♗c1 دفاع می‌شود.

7. ... ♗e7

8.♕e2

یک حرکت نمونه‌وار (typique)، سفید خانه‌ی d1 را برای رخ آزاد می‌کند تا دفاع پیاده‌ی d4 تأمین شود. بعد از 8.♘c3 بازی به دفاع کاروکان کشیده می‌شود.

8. ... 0-0

9.♘c3 ♘c6

هدف آتی اسب سیاه رسیدن به قرارگاه d5 از راه خانه‌ی b4 است.

گاهی ممکن است این اسب از راه d7 سپس b6 به خانه‌ی d5 برسد از این قرار:

9. ...♘d7 10.♖d1 ♘b6 11.♗b3 ♘bd5 12.♗g5 ♕a5 13.♖ac1 ♖d8

اینک نقشه‌ی سیاه آن است که بنابه روش اشتاینیتز 14...♗d7 و بعد ♖ac8 و سرانجام ♗e8 بازی کند و فشار سختی بر پیاده‌ی d4 وارد آورد اما سفید با حرکت 14.♘e5! از این کار جلوگیری می‌کند. حالا اگر سیاه باز هم نقشه‌ی خود را دنبال کند به طریق زیر یک پیاده از دست می‌دهد.

14. ...♗d7? 15.♘×d5 ♘×d5 16.♗×e7 ♘×e7 17.♕f3

وزیر سفید به پیاده‌ی f7 و b7 حمله‌ور شده

است و یکی از آن دو را می‌گیرد.

10.♖d1	a6
11.♗g5	♘b4
12.♘e5	♘bd5
13.♖c1	♖e8
14.♗d3	h6
15.♗h4	♗d7
♗b1	

وضع دو طرف برابر است.

روش نوین:

6. ... **a6**

این بازی راه اصلی است و زیاد بازی می‌شود.

7.♕e2

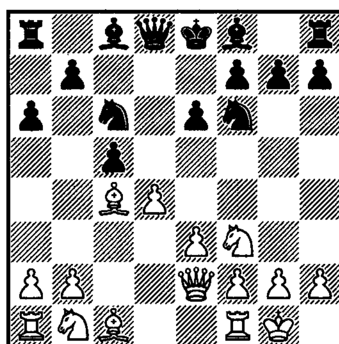
7.a4 ♘c6 8.♕e2 c×d4! 9.♖d1 d3! 10.♗×d3 ♕c7 11.e4 ♘g4!=

تفسیر راه بالا از پاخمن است.

I

7. ... **♘c6**

حرکتی طبیعی است.



۱۶۴

از اینجا سفید سه راه مناسب زیر را پیش رو دارد:

1) 8.d×c5	♗×c5
9.a3	b5

9. ...o-o! 10.b4 ♗d6 11.♗b2 e5=

10.♗a2	♗b7
11.b4	♗e7
12.♗b2	o-o
13.♘d2	♕b6
14.♘b3	♖fd8
15.♖ac1	♖ac8
16.♘c5	

(الیسکاسز ـ موفانگ. ورشو ۱۹۳۵)

سفید بر صحنه‌ی نبرد مسلط است و پس از ♗b1 حالت تهاجمی پیدا می‌کند.

2) 8.♖d1	b5
9.♗b3!	

همچنان از خانه‌ی d5 دیده‌بانی می‌کند. از ادامه‌ی 9.d×c5♕c7 توقع و انتظاری نباید داشت.

9. ... **c4**

حرکت بالا معاوضه‌ی فیل شاه سفید را ناگزیر می‌سازد.

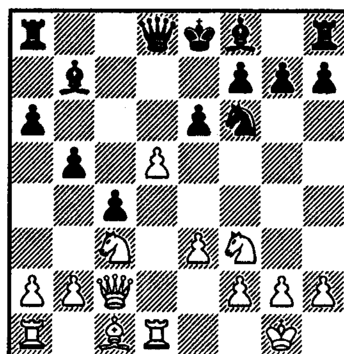
10.♗c2	♘b4
11.♘c3	♘×c2
12.♕×c2	♗b7
13.d5!	

(شکل ۱۶۵)

13.e4 b4 14.e5 b×c3 15.e×f6 g×f6

16.♕a4+ ♕d7 17.♕×c4 ♖c8 18.♕e2 ♖g8∓

(سابو ـ ایوه، کرونینگن، سال ۱۹۴۶)



۱۶۵

13. ... ♕c7!

این حرکت را الخین توصیه کرده است. بازی 13...e×d5? به دلیل زیر درست نیست:

14.e4! ♗e7 15.e5 ♘d7 16.♘×d5 o-o 17.♕f5

سفید برتری قاطع دارد.

14.e4 e5

15.♗g5 ♘d7

سیاه دارای وضع محکمی است و در جناح وزیر شانسهای واقعی تحت اختیار دارد.

16.♖ac1 ♗d6

17.♘e2 o-o

18.♘g3

و حالا به‌جای 18.f6 که قلعه‌ی سیاه را ضعیف می‌سازد سیاه باید 18.♖ac8 بازی کند و اگر سفید حرکت 19.♘f5 را انجام دهد آنگاه با 19...♖f-e8 به آن جواب بدهد.

از این پس سیاه می‌تواند عملیات در جناح وزیر را یا با:

a5 ، ♗a6 ، b4 الخ

شروع کند و یا اسب d7 را از راه c5 در خانه‌ی d3 مستقر سازد.

در بازی متن سیاه در حرکت دوازدهم به‌جای ♗b7 می‌تواند 12...♘d5 را اجرا کند در آن صورت بازی چنین دنبال می‌شود:

13.e4 ♘b4 14.♕e2 ♘d3 15.♗e3 ♗b7∓

(کرس ـ ایوه سال ۱۹۳۹)

در نتیجه می‌توانیم بگوییم که راههای بالا برای سیاه بازی کردنی است.

3) 8.♘c3!

این حرکت موجب اجتناب از معاوضه‌ی فیل سفید می‌شود.

8. ... b5

8. ...c×d4 9.♖fd1

9.♗b3 c4

9. ...♗b7 10.♖d1 ♕b6 11.d5 e×d5 12.♘×d5 ♘×d5 13.♗×d5 ♗e7 14.b3 o-o 15.♗b2 ♖ad8!=

10.♗c2 ♗b7

11.a4 b4

12.♘e4 ♘a5

13.♘×f6+ g×f6!

14.e4 ♕c7

15.♗e3 ♗d6

16.♖ac1 ♖g8

17.♖d1 f5

وضع دو طرف یکسان است.

II

7. ... b5

1) 8.♗d3 c×d4

8. ...♘c6 9.a4 b×a4 10.♗c2 ♘b4 11.♗×a4+ ♗d7 12.♘c3 c×d4 13.♘×d4 ♗×a4=

9.e×d4 ♘c6

10.♘c3 ♘b4

11.♗b1 ♗b7

12.♘e5 ♕b6

اگر سیاه پیاده‌ی d4 را بزند اشتباه بزرگی مرتکب شده است زیرا با پاسخ شایسته‌ی ♘×b5! حریف روبه‌رو می‌شود.

13.a4 b×a4

14.♕d1 ♗e7

15.♕×a4+ ♘c6

16.♗e3 ♕b4

وزیر سیاه ضمن فرار از برابر حمله‌ی پنهانی فیل حریف به قصد معاوضه که به نفع سیاه است به وزیر سفید می‌نشیند.

17.♗c2 ♖c8

این بازی در سال ۱۹۵۰ میان گلر و آلاتورتسف انجام گرفته و طرفین به وضع برابر رسیده‌اند.

2) 8.♗b3 ♗b7

9.♖d1 ♘bd7

10.♘c3

10.a4 b4 11.♘bd2 ♕c7 12.♘c4 ♗e7=

10. ... ♗e7

11.e4 c×d4!

11. ...b4? 12.e5 b×c3 13.e×f6 ♘×f6 14.♗a4+ ♔f8 15.d×c5 ♕c7 16.♘e5 ♕×c5 17.b×c3

برتری سفید آشکار است.

12.♘×d4 ♕c7

13.♗g5 b4

14.♘a4 ♕e5

این بازی در مسابقات قهرمانی شوروی سال ۱۹۵۰ میان اسمیسلوف و کرس انجام شده و شانس طرفین برابر است.

***

در پایان این مبحث راهی به خوانندگان عرضه می‌شود که سیاه پیش از آنکه مسیر خروج فیل وزیر بسته شود به گسترش آن اقدام می‌کند.

1.d4 d5

2.c4 d×c4

3.♘f3 ♘f6

4.e3 ♗g4

این روش که آلخین آن را به کار بسته است امروزه نیز بعضاً بازی می‌شود.

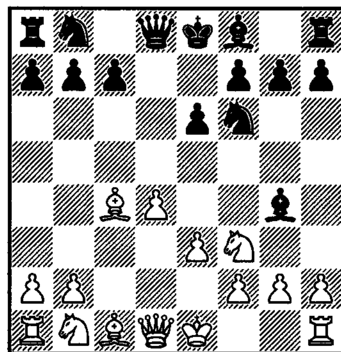
5.♗×c4

5.h3 ♗h5 6.g4 ♗g6 7.♘e5 ♗e4! 8.f3 ♗×b1 9.♖×b1 e6 10.♗×c4 ♘bd7 11.♗d2 ♗d6 الخ

5. ... e6

(شکل ۱۶۶)

شکل ۱۶۶ وضعیت بنیادی راه مورد بحث را نشان می‌دهد. در اینجا سفید می‌تواند به دو شیوه‌ی کاملاً متفاوت بازی را دنبال کند:



۱۶۶

1)	6.h3	♗h5
	7.♘c3	a6
	8.0-0	♘c6
	9.b3	♗d6
	10.♗b2	0-0
	11.♗e2	♖e8
	12.♖c1	♕e7

شانسهای طرفین برابر است (برونشتین - استین، سال ۱۹۶۳)

2) 6.♕b3

این یک تصمیم ماجراجویانه است. سفید با اجرای حرکت فوق یک زمان با ارزش را از دست می‌دهد و در راهی قدم می‌گذارد که یک پیاده می‌گیرد و دو فیل برایش باقی می‌ماند. اما این امتیازها گمراه‌کننده است و ضمناً معاوضه در خانه‌ی f3 موجب تضعیف جدی جناح شاه سفید می‌شود.

6. ...	♗×f3
7.g×f3	c5

همچنین می‌توان ابتدا 7...♘bd7 بازی کرد و بعد از 8.♕×b7 آنگاه حرکت 8...c5 را انجام داد.

8.♕×b7	♘bd7
9.d×c5	

سفید برای جلوگیری از برهم ریختن وضعیت پیاده‌های مرکزی خود تعویض بالا را انجام می‌دهد. اما این کار به گسترش سوارهای سیاه کمک می‌کند.

9. ...	♗×c5
10.f4	0-0
11.♕g2	

سفید وزیر را به موقع از موضع نامناسبش نقل مکان می‌دهد و جناح شاه را تقویت می‌کند.

11. ...	♖c8
12.b3	♘b6
13.0-0	♘×c4
14.b×c4	

وضع خوب بازی سیاه کمبود پیاده را جبران می‌سازد. (اسپاسکی - گیورکی نیدزه سال ۱۹۶۵).

گامبی وزیر پذیرفته شده

هوبنر - نیکولیچ

سال ۱۹۸۹

1.d4	d5
2.c4	d×c4
3.e4	e5

3. ...c5 4.d5 e6 5.♘c3 e×d5

6.♘×d5 ♘e7 7.♗×c4 ♘×d5 8.♗×d5 ♗e7 9.♘f3 o-o 10.o-o ♕b6 11.♗e3!? ♘c6 سپس 12...♗g4

با اندک برتری سفید.

4.♘f3 e×d4
5.♗×c4 ♗b4+
6.♘bd2 ♘c6
7.o-o ♘f6
8.e5 ♘d5
9.♘b3

حرکت 9.a3 نیز در خور توجه است. مثال:

1) 9.a3 ♗×d2 10.♗×d2 o-o 11.♗g5 ♘de7 12.b4 الخ

2) 9.a3 ♗e7 10.♕b3 ♘a5 11.♕a4+ ♘c6 12.♘×d4 ♘b6 13.♘×c6 ♘×a4 14.♘×d8 ♗×d8 15.♘e4

که در هر دو حالت سفید مختصر برتری دارد.

9. ... ♘b6
10.♗g5 ♗e7

حرکت ?10...f6 خطای محض است. زیرا:

11.e×f6 g×f6 (11...♘×c4 12.f×g7) 12.♕e2+

با برتری قاطع سفید.

11.♗×e7 ♘×e7
12.♗d3 ♗f5
13.♘f×d4 ♗×d3
14.♕×d3 o-o
15.♖ad1 ♕d5
16.♕e2 ♘c6

در مسابقه‌ی جام جهانی ریکیاویک سال ۱۹۸۸ بازی بین بلیافسکی و تال چنین ادامه پیدا کرده است:

16. ...♕c4? 17.♕×c4 ♘×c4 18.♖c1 ♘×e5 19.♖×c7 ♘d5 20.♖×b7

و سفید به برتری کمّی خود تحقق بخشیده است. اما در بازی فوق تال بایستی این چنین بازی کرده باشد:

16. ... ♖a d8 17.f4 ♕c4 18.♕f2 (18.♕×c4 ♘×c4 19.♖c1 ♘e3 20.♖e1 ♘d5) 18...♕d5!

تساوی وضع برقرار است.

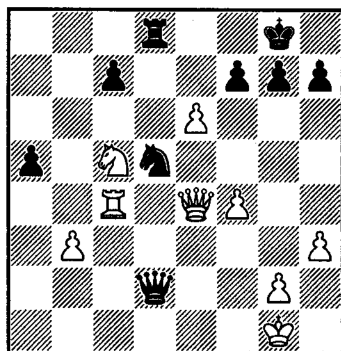
17.♘×c6 ♕×c6
18.♘a5 ♕a4
19.♘×b7 ♕×a2
20.♘c5 ♕c4
21.♕e3 ♖fe8
22.b3 ♕b5
23.f4 ♖ad8
24.♖×d8?!

بازیکنی که می‌خواهد در یک وضع متعادل به هر قیمت که شده است پیروز شود یقیناً خطر حمله‌ی متقابل حریف و احتمال شکست را پذیرا می‌گردد.

در اینجا سفید یک اصل مهم استراتژیک را نادیده می‌گیرد. تنها ستون باز را ترک می‌کند و همه چیز را بر سر حمله‌ای گرو می‌گذارد که به خوبی تدارک و تقویت نشده است. او بایستی

24.g3 بازی می‌کرد.

24. ...	♖×d8
25.h3	a5
26.♖c1	♘d5
27.♕e4	♕b4
28.♖c4	♕d2
29.e6??	



۱۶۷

سفید به هیچ چیز شک نمی‌برد. لازم بود 29.♕d4 بازی می‌کرد و تساوی را نگاه می‌داشت.

29. ...	♘e3!
30.e7?!	

30.e×f7+ ♔×f7 31.♕e6+ ♔f8

30. ...	♕e1+
31.♔h2	♘g4+!!

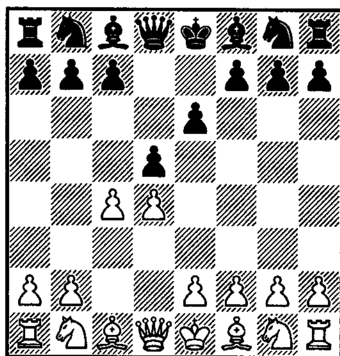
پایان کار معلوم است.

32.h×g4 ♕h4+ 33.♔g1 ♖d1+

و در حرکت بعد یک مات معمولی!

گامبی وزیر پذیرفته نشده
دفاع اُرتدوکس

1.d4	d5
2.c4	e6



۱۶۸

عیب این روش آن است که فیل وزیر سیاه را از قطر خروجی‌اش محروم می‌سازد. در این آغاز بازی مشکل سیاه آن است که به گسترش رضایت‌بخش این فیل موفق بشود. سیاه باید طرح مشخصی را انتخاب کند که فیل وزیر را وارد میدان عمل سازد، ضمناً بتواند پیاده‌ی c را به خانه‌ی c5 و یا پیاده‌ی e را به خانه‌ی e5 برساند. در حالت دوم قبل از پیشروی پیاده‌ی شاه باید با c7-c6 از پیاده‌ی d5 دفاع کند. در صورتی که سیاه به روش صحیح و دقیق بازی کند همیشه به گسترش فیل وزیر موفق می‌گردد. این فیل ممکن است روی قطر c8-h3 یا قطر بزرگ a8-h1 مستقر شود. هرگاه سیاه در امر گسترش فیل وزیر خود در خانه‌ای فعال و مناسب موفق نشود به حل مسئله‌ی گشایش بازی موفق نشده است.

سیاه فیل وزیر را در قطر c8-h3

گسترش می‌دهد.

(دفاع ارتدوکس ـ روش کاپابلانکا):

3.♘c3

سفید با اجرای هر حرکت فشار بر پیاده‌ی d5 را افزایش می‌دهد.

3. ... ♘f6

سیاه که در فکر پیش راندن پیاده‌ی شاه و آزاد ساختن بازی خود است به سرعت قلعه‌ی کوچک را مهیا می‌سازد و در عین‌حال دفاع از پیاده‌ی d5 را تقویت می‌کند.

بازی متن حرکت بنیادی دفاعی است که تاراش آن را "ارتدوکس" نامید و این نامگذاری که به قصد استهزاء و تمسخر صورت گرفته است. به هرحال امروزه در شمار اصطلاحات بین‌المللی شطرنج در آمده است.

4.♗g5

سفید همان ایده‌ی بالا را دنبال می‌کند.

سیاه قادر است با ...♗e7 4 و رفع آچمزی از اسب شاه پاسخ بدهد و یا بدواً ...♘bd7 4 بازی کند. در اینجا نظم و ترتیب حرکات اهمیت ندارد..

4. ... ♘d7

این اسب نظارت بر دو خانه‌ی اساسی c5 و e5 را بی‌درنگ آغاز می‌کند و در آینده پیشروی پیاده‌ی c یا e را تدارک می‌بینند.

5.e3

سفید در دام معروف زیر نمی‌افتد:

5.c×d5 e×d5 6.♘×d5? ♘×d5! 7.♗×d8 ♗b4+

در اینجا سیاه یک سوار سود می‌برد

5. ... ♗e7

5. ...c6 6.c×d5! e×d5 7.♕c2

اگر سفید 6.♘f3 بازی کند پاسخ سیاه ...♕a5 6 خواهد بود و بازی به راه کمبریج اسپرینگ در خواهد آمد.

6.♘f3 0-0

7.♖c1

این حرکت می‌تواند در آینده موجب فعالیت سفید بر ستون c بشود بعلاوه سفید امید مبهم دارد که حریف پیاده‌ی c4 را بزند و در نتیجه فیل شاه سفید فقط با یک حرکت به خانه‌ی c4 درآید.

حرکت متن از بازی 7.♕c2 بهتر است. مثال:

7.♕c2 c5 8.c×d5 e×d5 9.d×c5 ♘×c5 10.♗e2 ♗e6 11.o-o ♖e8

حالا آشکار می‌شود که وزیر سفید در موضع خوبی گسترش نیافته است.

7. ... c6

این وضعیت متعارف دفاع ارتدوکس است. سفید فشار خود را متوجه خانه‌ی d5 حریف ساخته و سیاه به دفاع از آن پرداخته است. سوارهای سفید آزادی عمل بیشتری دارند اما مسئله‌ی گسترش فیل وزیر سیاه هنوز حل نشده است. با این وصف تخریب مواضع مستحکم سیاه آسان نیست و تلاش سفید برای دستیابی به برتری مؤثر کار ساده‌ای نمی‌باشد.

7. ...c5 8.d×c5 ♕a5 (8...d×c4 9.c6) 9.a3 d×c4 10.♗×c4 ♕×c5

11.♕e2±

8.♗d3

سفید تلف شدن یک زمان را ترجیح می‌دهد چون اگر 8.c×d5 بازی کند قطر c8-h3 به روی فیل زندانی حریف باز می‌شود.

8. ... d×c4

9.♗×c4

به این ترتیب این فیل دوبار بازی شده است اما باید به یاد داشته باشیم که هدف استراتژیک سیاه باز کردن قطر c8-h3 است و سفید در هر حرکت باید این نکته را به حساب بیاورد.

9. ... ♘d5!

حرکت بنیادی روشی است که به کاپابلانکا منسوب است اما مدتها قبل از وی بازی شده و مبتنی بر اصل قدیمی اشتاینیتز است که می‌گوید:

«معاوضه‌ی دسته‌جمعی سوارهای سبک هر وضع درهم فشرده را آزادی می‌بخشد.»

فیل g5 برای عقب‌نشینی خانه‌ی مناسبی ندارد و چون با دو زور مورد حمله قرار گرفته است باید معاوضه را بپذیرد.

پس از 10.♗f4 و ♘×f4 پیاده‌های سفید به صورت دوپشته در می‌آید و دو فیل برای حریف باقی می‌ماند.

اگر سیاه:

9. ...h6 10.♗h4 ♘d5

بازی کند به خطای بزرگی دست زده است. زیرا در آن حال حریف حرکت !11.♗g3 را انجام می‌دهد و خانه‌ی e5 زیر نظر می‌گیرد.

10.♗×e7 ♕×e7

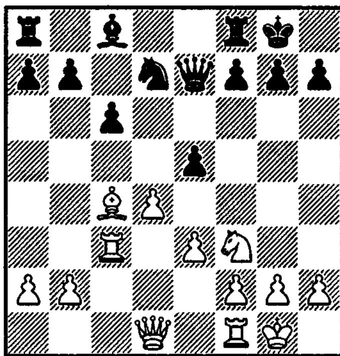
11.o-o ♘×c3

12.♖×c3

سفید از آن جهت با پیاده پس نمی‌زند که ستون c را به روی رخ خود نبندد و اقدامات آینده بر این ستون عملی شود.

12. ... e5!

نقشه‌ی استراتژیک سیاه سرانجام عملی شده و فیل وزیرش آزاد گشته است.



۱۶۹

سفید از راههای گوناگون کوشیده است از وضع بالا که امروزه به صورت متعارف درآمده و زیاد بررسی شده است به خاطر سبقتی که در گسترش قوا دارد امتیازی به دست آورد. اما بدون شک جنبه‌ی تئوریک این سبقت بر واقعیت آن می‌چربد. زیرا سیاه همواره دفاع شایسته و رضایت‌بخش در اختیار دارد. در این مورد به ذکر دو مثال پرداخته می‌شود:

مثال اول

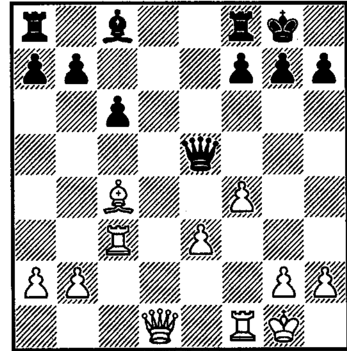
13.d×e5

این راه بازی روش روبینشتین نام دارد.

13. ... **♘×e5**

14.♘×e5 **♕×e5**

15.f4



۱۷۰

1) 15. ... **♕e7**

این حرکت ضعیف است و به سفید برتری می‌دهد.

16.f5 **♖d8**

16. ...♗d7 17.f6! الخ

17.f6!

17. ...♕×f6 18.♕b3

17. ...g×f6 18.♕h5

به دنبال حرکت متن به پایان یک بازی هنری می‌رسیم که منسوب به استاد اشتاینیتز است.

17. ... **♖×d1**

18.f×e7 **♖×f1+**

19.♗×f1!

حرکت 19.♔×f1 درست نیست زیرا سیاه با 19...♗e6 جواب می‌دهد و سفید به علت تهدید ♗×c4 نمی‌تواند ♖d3 بازی کند.

19. ... **♗f5**

از 20.♖d3 جلوگیری می‌کند.

20.e4! **♗g6**

20. ...♗×e4 21.♖e3 f5 22.♗c4+ سپس 23.♗f7

21.♖d3

تهدید خطرناک 22.♖d8+ را در بر دارد.

21. ... **♖e8**

22.♖d8 **f6**

23.♗c4+ **♔h8**

روشن است که اگر سیاه 13...♗f7 بازی کند پس از 24.♖×e8+ مات می‌شود.

24.♗e6!

این حرکت یک ضربه‌ی نهایی می‌باشد. سیاه در برابر تهدید 25.♗d7 بی‌دفاع است.

2) 15. ... **♕e4**

16.♕e2!

از ادامه‌ی قدیمی 16.♗b3 نیرومندتر است. حرکت بالا با تهدید 17.f5 همراه است و اگر سیاه 17...♗×f5 بازی کند بعد از 18.♗d3 یک سوار از دست می‌دهد.

16. ... **♗f5**

17.♗d3 **♕d5**

17. ...♕e6? 18.e4 ♗g4 19.♕f2 الخ

حالا فیل سیاه به خطر افتاده است.

18.e4 **♕d4+**

19.♕f2

از حرکت 19.♔h1 بهتر است.

19. ... **♕×f2+**

20.♖×f2 **♗d7**

21.♖d2 ♖ad8

22.♗b1 ♗c8

23.♖d3

سفید برتری آشکار دارد.

3) 15. ... ♕f6

16.f5!

این حرکت از 16.e4 که ادامه‌ی آن به شرح زیر است قوی‌تر می‌باشد.

16.e4 ♗e6! (16...b5? 17.e5! ♕e7 18.♗d3 ♗b7 19.♕h5! g6 20.♕h6 b4 21.f5! ♖f-e8 22.f×g6 h×g6 23.♖×f7!! ♕×f7 24.♗c4 ♕×c4

24. ...♖e6 25.♖h3!-25.♕×g6+ ♔f8 26.♖f3+ ♔e7 27.♕d6+ مات) 17.e5 ♕e7 18.♗×e6 f×e6!

بازی به سمت وضعیت مساوی رفته است.

16. ... b5

بازی 16...♗×f5 به خاطر جواب 17.g4 نادرست است. همچنین حرکت 16...♖d8 به دلیل زیر ضعیف است.

17.♖d3! ♗×f5? 18.♖×f5! الخ

17.♗d3 b4

18.♖c2 ♖d8

19.♕e2 a5

20.♖fc1 ♗×f5

وضع دو هماورد یکسان است.

مثال دوم

13.♕c2 e×d4

14.e×d4 ♘b6!

ادامه‌ی زیر ضعیف به نظر می‌رسد.

14. ...♘f6 15.♖e1 ♕d6 16.♘g5 الخ

15.♖e1 ♕f6

16.♗b3 ♗f5

17.♕e2 ♖ad8

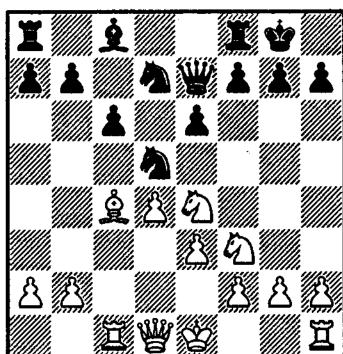
سیاه بازی امیدبخشی دارد.

روش الخین: 11.♘e4

ایده این روش که در اصل به توسط الخین بازی شده است دوری از هرگونه معاوضه است.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♗e7 5.e3 ♘bd7 6.♘f3 o-o 7.♖c1 c6 8.♗d3 d×c4 9.♗×c4 ♘d5 10.♗×e7 (10.♘e4 f6! 11.♗f4 ♘b6∓) ♕×e7

11.♘e4



۱۷۱

11. ... ♘5f6

نظارت بر خانه‌ی e5 را حفظ می‌کند.

12.♘g3 ♕b4+

این حرکت که توسط کاپابلانکا در مسابقه‌ی دوجانبه با الخین در سال ۱۹۲۷ انجام شده است بهترین بازی نیست.

13.♕d2 ♕×d2+
14.♔×d2 ♖d8
15.♖he1 b6
16.e4 ♗b7
17.e5

وضع سفید بر حریف مزیت دارد.

برای سیاه ادامه‌ی صحیح چنین است:

12. ... e5!
13.o-o e×d4

در بازی میان اسمیسلوف و رابار که در سال ۱۹۵۲ در شهر هلسینکی انجام یافته است سیاه حرکت ضعیف 13...g6? را بازی کرده و پس از ادامه‌ی زیر به سرعت شکست خورده است.

14.♗b3 e×d4 15.♕×d4 ♘b6 16.♕h4 الخ

14.♘f5 ♕d8
15.♘3×d4 ♘e5
16.♗b3 ♗×f5
17.♘×f5 g6!

وضع طرفین برابر است.

در بازی میان الخین و لاسکر که در سال ۱۹۳۴ در شهر زوریخ صورت گرفته است سیاه با اجرای حرکت 17...♕b6? به سفید امکان داده است که به وضع برنده‌ای برسد از این قرار:

18.♕d6 ♘ed7 19.♖fd1 ♖fd8 20.♕g3

سیاه فیل وزیر را در قطر بزرگ a8-h1 گسترش می‌دهد.

1.d4 d5
2.c4 e6
3.♘c3 ♘f6
4.♗g5 ♘bd7
5.e3 ♗e7
6.♘f3 o-o
7.♖c1 c6
8.♕c2

سفید خروج فیل شاه را (که سیاه را به زدن پیاده‌ی c4 برمی‌انگیزد) باز هم به تأخیر می‌اندازد زیر این کار به فیل شاه سفید امکان می‌دهد که فقط با صرف یک زمان و بدون توقف در d3 به خانه‌ی c4 برود. این راه بازی به روش دفع‌الوقت مشهور است.

8. ... ♖e8

خانه‌ی f8 را در اختیار اسب می‌گذارد و اسب از آن‌جا خانه‌ی h7 را دفاع می‌کند. ادامه‌ی زیر نیز رضایت‌بخش است:

8. ...♘e4! 9.♗×e7 ♕×e7 10.♘×e4 d×e4 11.♕×e4 ♕b4+ 12.♘d2 ♕×b2 13.♖b1 (13.♕b1 ♕a3!) ♕a3 14.♕c2 e5 15.♗d3 c×d4 16.♗×h7+ ♔h8 17.o-o ♕d6=

سیاه نباید زیاد حریص باشد یعنی در حرکت سیزدهم راه بالا نباید پیاده a2 را بگیرد چون در آن صورت سفید وضع تهاجمی نیرومندی پیدا

می‌کند:

13. ... ♕×a2 14.♗d3 ♘f6 15.♕h4 الخ

9.a3

مفهوم این حرکت بعداً آشکار می‌شود.

9. ... h6

سیاه پیش از آنکه به گسترش ادامه دهد. مایل است بداند ♗g5 کدام قطر را انتخاب می‌کند.

1) 10.♗f4 a6

اینهم یک حرکت انتظاری است. سیاه مادام که فیل f1 با ورود به خانه‌ی d3 یک زمان تلف نکرده است از زدن پیاده‌ی c4 امتناع می‌ورزد. حرکت متن ضروری می‌باشد.

11.♗d3

سفید به جز حرکت بالا و یا زدن پیاده‌ی d5 که قطر c8-h3 را به روی فیل وزیر حریف باز می‌کند حرکت منطقی دیگری ندارد.

11. ... d×c4

12.♗×c4 b5

13.♗a2

اکنون ایده حرکت نهم سفید آشکار می‌شود. فیل می‌تواند در خانه‌ی b1 بنشیند و هجوم بر خانه‌ی h7 را تقویت کند.

13. ... c5!

اینک توضیح درباره‌ی حرکت دهم سیاه به دست می‌آید به این معنی که از پیاده‌ی b5 دفاع شده است. چنان که مشاهده می‌کنیم قطر a8-h1 به روی فیل c8 باز است.

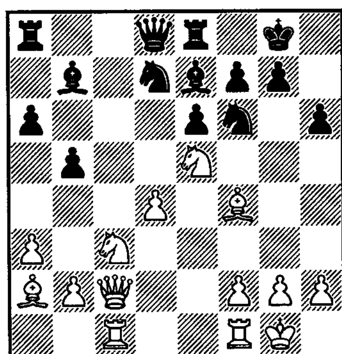
14.0-0 c×d4

15.e×d4

پس از 15.♘×d4 خانه‌های سیاه e5 و c5 در دسترس سوارهای سیاه قرار می‌گیرد. پیاده‌ی منفرد d4 به آسانی دفاع‌پذیر است.

15. ... ♗b7

16.♘e5



۱۷۲

16. ... ♖c8?

می‌بایست با اجرای 16...♕b6 از پیاده‌ی e6 دفاع می‌شد.

17.♘×f7!! ♔×f7

18.♗×e6+! ♔×e6

18. ... ♔f8 19.♕g6 سفید می‌برد.

19.♕g6!

ضربه‌ی کشنده‌ای که هرگونه راه بازگشت شاه سیاه را قطع می‌کند.

19. ... ♘f8

20.♖fe1+ ♔d7

21.♕f5+ ♔c6

22.♘a4+ ♗c5

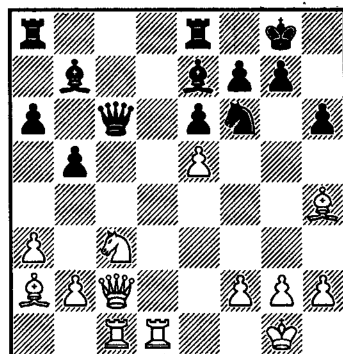
23.♖×c5+#

2) 10.♗h4 a6

11.♗d3 dxc4
12.♗xc4 b5
13.♗a2 c5!
14.o-o cxd4
15.exd4 ♗b7
16.♖fd1 ♕b6
17.♘e5

و حالا به‌جای 17...♘f8 روشی را که الخین مفسر این راه بازی توصیه کرده است به کار می‌بریم:

17. ... ♘xe5
18.dxe5 ♕c6!


۱۷۳

19.f3

تهدید مات را دفع می‌کند.

19. ... ♘g4
20.♘d5!

چاره‌ی منحصر به فرد همین است.

20. ... exd5
21.♕xc6 ♗xc6
22.fxg4

22.♗xe7? ♘xe5 23.♗d6 ♘c4 الخ

22. ... ♗xh4
23.♖xc6 ♖xe5

24.♗xd5 ♖d8 الخ

24.b4 ♗f6

بازی 24...♗g5 نیز درست است.

25.♖xd5 ♖e1+

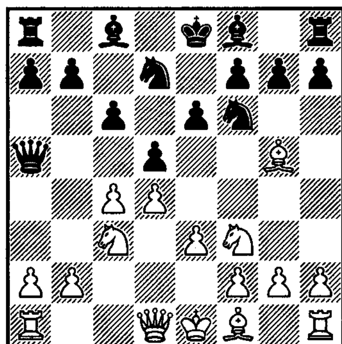
سیاه در حرکت بعد 26...♖ae8 بازی می‌کند و برتری دارد.

دفاع کمبریج ـ اسپرینگ

1.d4 d5
2.c4 e6
3.♘c3 ♘f6
4.♗g5 ♘d7

در وضعیت دفاع بالا این ترتیب حرکات اساس کار است.

5.e3 c6
6.♘f3 ♕a5


۱۷۴

بدواً خاطرنشان می‌شود که برتری سفید در

راههای تدافعی پیش گفته بر دو عامل متکی می‌باشد. یکی آچمزی اسب شاه سیاه با فیل وزیر سفید و دیگر دشواریهایی که بر سر راه گسترش فیل وزیر سیاه خودنمایی می‌کند. دفاع کمبریج ـ اسپرینگ در حقیقت تلاش سیاه را برای مقابله با عامل نخست یعنی آچمزی اسب شاه سیاه نشان می‌دهد. در اینجا سفید دیگر نمی‌تواند فیل وزیر را به خانه‌ی d2 برگرداند و به آچمزی ناشی از آخرین حرکت سیاه واکنش قاطع نشان بدهد.

هجوم سیاه جدی است و شاید به همین دلیل بوده است که اشتاینیتز فیل وزیر خود را غالباً در خانه‌ی g5 گسترش نمی‌داده است.

وزیر سیاه که در خانه‌ی a5 نشسته به طور غیرمستقیم ♗g5 را هدف گرفته است. همچنین اسب f6 از آچمزی رهایی یافته است و ورود به خانه‌ی e4 را در نظر دارد. این راه بازی در سال ۱۹۰۴ به توسط پیلسبوری نابغه‌ی شطرنج در «کمبریج ـ اسپرینگ»[1] معمول گشته است.

حال اگر سفید 17.♗d3 بازی کند سیاه با ادامه‌ی زیر از لحاظ شمار نیروها برتری به دست می‌آورد:

7. ...d×c4 8.♗×c4? (8.♗×f6!) ♘e4 الخ

در وضع حاضر این سفید است که باید به دفاع بپردازد. با این همه سفید برای دفع این حمله وسایل متعددی در اختیار دارد که به رعایت اختصار یکی مورد بررسی قرار می‌گیرد.

7.♗×f6

ساده‌ترین حرکت است. سفید ♗g5 را که

هدف وزیر a5... قرار گرفته است عوض می‌کند و در نتیجه به بازی آرام و بی‌دردسری وارد می‌شود. در مقابل، سیاه صاحب دو فیل است ولی از لحاظ وضعیت بازی برتری ندارد و شانس دو طرف یکسان است.

7. ... ♘×f6

8.♗d3 ♗b4

این حرکت سیاه ادامه‌ی معمولی این راه بازی می‌باشد.

9.♕c2

اکنون اگر سیاه 9...d×c4 بازی کند بعد از حرکت 10.♗×c4 هجوم 10...♘d5 نتیجه‌ای ندارد و چون پیاده‌ی a2 بی‌دفاع نیست سفید می‌تواند بی‌پروا این‌طور ادامه بدهد:

11.♖c1 o-o 12.o-o

حالا اگر سیاه در خانه‌ی c3 به معاوضه دست بزند سفید با e4 در مرکز ابتکار عمل را به دست می‌گیرد. اما صلاح سیاه در آن است که بازی را با 9...c5 ادامه بدهد. در آن حال پس از 10.♘d2 طرفین به وضع برابر می‌رسند.

در راه بالا اگر سفید به‌جای 8.♗d3 و به قصد جلوگیری از 8...♗b4 حرکت 8.a3 را انجام دهد سیاه به روش زیر تساوی را برقرار می‌سازد:

8. ...d×c4 9.♗×c4 ♗d6

به طور خلاصه در راههای دفاعی مورد بحث اگر لازم باشد سیاه از هجوم به پیاده‌ی c3 چشم بپوشد در عوض به کمک پیشروی آزادی‌بخش

---

۱. نام چشمه‌ای است در پنسیلوانیای آمریکا.

c5 دست‌کم به ایجاد وضع برابر با حریف موفق می‌شود.

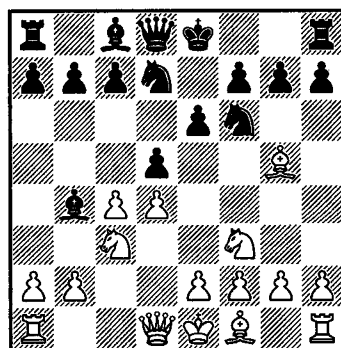
روش مانهاتان

1.d4 d5
2.c4 e6
3.♘c3 ♘f6
4.♗g5 ♘d7
5.♘f3

برحسب معمول این پس و پیش شدن حرکات امکانات سفید را کم و زیاد نمی‌کند. اما به‌خصوص در روش مورد بحث موقعیت تغییر می‌پذیرد.

5. ... ♗b4

. روشن است که سیاه اجرای یک حمله‌ی متقابل را مورد نظر دارد.


۱۷۵

حالا که اسب شاه سفید دیگر قادر نیست در خانه‌ی e2 مستقر شود سفید باید چاره‌ی دیگری پیدا کند.

6.c×d5 e×d5
7.e3 c5

در این راه بازی اجرای حرکت بالا یکی از هدفهای سیاه است.

8.♗d3 c4
9.♗c2 ♕a5

به نظر می‌رسد که وضع سفید در خطر است. اسب آچمز c3 با دو زور مورد حمله قرار گرفته است به علاوه سیاه می‌تواند با بازی ♘e4 فشار را زیاد کند.

10.o-o!

تنها حرکت ممکن همین است.

10. ... ♗×c3
11.b×c3 ♕×c3
12.♕b1!

تهدید سفید آن است که پیش از قلعه رفتن سیاه، با اجرای حرکت 13.e4 بازی را در مرکز باز کند.

12. ... o-o
13.e4! d×e4

حرکت 13...♘×e4 درست نیست زیرا پس از پاسخ !14.♗e7 تهدید گرفتن وزیر حریف با 15.♗b4 آشکار می‌شود.

14.♗d2! ♕a3
15.♗b4 ♕a6
16.♗×f8

بازی سفید بهتر است (الخین ۱۹۲۷).

روش معاوضه

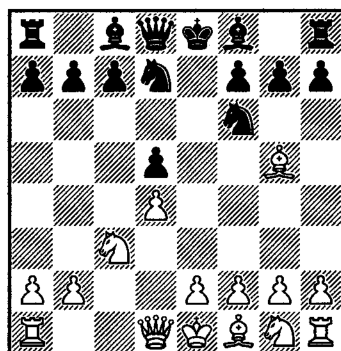
سفید با معاوضه‌ی پیاده‌های وسط، مرکز خود را ثبات می‌دهد.

1.d4	**d5**
2.c4	**e6**
3.♘c3	**♘f6**
4.♗g5	**♘bd7**
5.c×d5	

این بازی حرکت بنیادی روش بالاست و معمولاً باید پیش از اجرای c6 انجام شود تا سیاه ناچار با پیاده‌ی شاه آن را پس بزند.

در این راه بازی سفید دو طرح استراتژیک مشخص و متفاوت در اختیار دارد که یکی گسترش اسب شاه است در خانه‌ی e2، رفتن به قلعه‌ی بزرگ و بسیج قوا برای حمله در جناح شاه و دیگر استقرار همین اسب در خانه‌ی f3 و انتخاب قلعه‌ی کوچک به منظور هجوم به مواضع حریف در جناح وزیر.

5. ... **e×d5**



۱۷۶

اکنون که پیاده‌ی d5 سیاه عرض پنجم را اشغال کرده است سفید از پیچیدگی‌های راه پیلسبوری در امان است و حرکت ♕a5 برای ♗g5 خطری ایجاد نخواهد کرد.

6.e3

حرکت 6.♘×d5 اشتباه فاحش است زیرا پس از 6...♘×d5 سفید در دامی که قبلاً نشان داده شده است سقوط می‌کند اما حالا که شاه، خانه‌ی e2 را تحت اختیار دارد پیاده‌ی d5 مورد تهدید قرار گرفته است.

6. ... **c6**

سفید برای انتخاب خانه‌ی گسترش اسب شاه هنوز فرصت دارد.

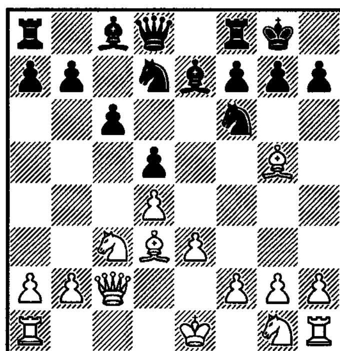
7.♗d3	**♗e7**
8.♕c2	

سفید امکان انتخاب قلعه‌ی کوچک یا بزرگ را برای خود نگاه می‌دارد.

8. ... **o-o**

ادامه‌ی زیر نیز شایسته‌ی توجه است:

8. ...h6 9.♗h4 (9.♗f4 ♘h5) o-o 10.♘f3 ♖e8 11.o-o ♘e4 12.♗×e7 ♕×e7=



۱۷۷

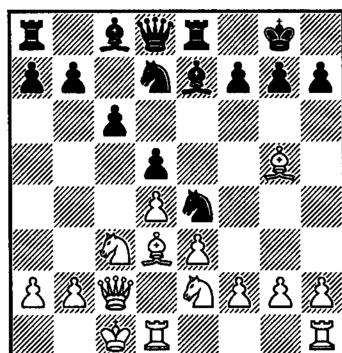
اکنون وقت آن است که سفید برای انتخاب خانه‌ی گسترش اسب شاه (e2 یا f3) تصمیم

بگیرد سفید با استقرار اسب در خانه‌ی e2 طرح استراتژیک نخست را به مرحله‌ی اجرا می‌گذارد.

الف) 9.♘e2 ♖e8

این یک حرکت احتیاطی است به این ترتیب ♘d7 خواهد توانست با نشستن در f8 از پیاده‌ی h7 دفاع کند.

10.o-o-o ♘e4?



۱۷۸

بازی صحیح سیاه 10...♘f8 است و ادامه‌ی آن به شرح زیر می‌باشد:

10. ...♘f8 11.h3b5! 12.♔b1 a5 13.♘g3 a4 (13...b4 14.♘a4!) 14.♘ce2 ♗d7 15.♘f5 b4

قدرت حمله‌ی متقابل سیاه شدید است.

بعد از حرکت متن، سفید یورش مستقیمی را بر شاه سیاه به راه می‌اندازد. این هجوم که امروزه به صورت نمونه در آمده بسیار آموزنده است. نتیجه آنکه از یک بازی «بسته» هم ممکن است همان حمله‌ی برق‌آسای ناشی از گامبی شاه را به دست آورد:

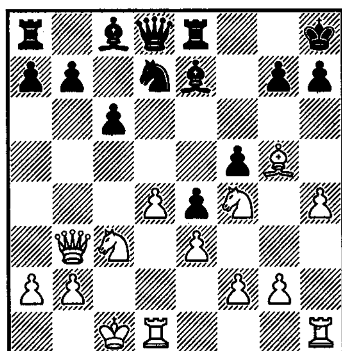
11.♗xe4! dxe4

11. ...♗xg5 12.♗xh7+

12.h4! f5

13.♕b3+ ♔h8

14.♘f4!



۱۷۹

سفید اینک حریف را به مات تهدید می‌کند. منظره‌ی ماتی که شناسایی آن ضروری می‌باشد:

15.♘g6+! hxg6 16.h5! ♗xg5 17.hxg6+ ♗h6 18.♖xh6+! gxh6 19.♕f7!

اینک سیاه در برابر دو تهدید قاطع 20.♕h7# و یا

20.g7+ ♔h7 21.g8 ♕#

بی‌دفاع است.

14. ... ♘f6

15.h5!

یک بار دیگر تهدید مات با 16.♘g6+ جلوه‌گر می‌شود. سیاه برای نجات از وضع خطرناک خود راه چاره‌ای ندارد. مثال:

1) 15. ... h6

16.♕f7! ♘g8

16. ...hxg5 17.h6! الخ

17.♘g6+ ♔h7
18.♘×e7 ♖×e7

18. ...♘×e7 19.♗f6! ♖g8

در نتیجه اسب سیاه از دست می‌رود.

19.♗×e7

سفید برتری قاطع دارد. (بازی الخین ـ کاشدان ـ شهر پاسادنا ۱۹۳۲)

2) 15. ... ♘d5

سیاه قطر a2-g8 را می‌بندد.

16.♗×e7 ♘×e7
17.♘g6+! ♘×g6
18.h×g6 ♗e6

18. ...h6 19.♖×h6+ g×h6 20.♕f7 الخ

19.♖×h7+ ♔g8
20.d5 c×d5
21.♘×d5 ♖c8+
22.♔b1 ♕g5

22. ...♗×d5 23.♖×d5!

23.♖dh1 ♕×g6
24.♖h8+

سیاه تسلیم می‌شود زیرا بعد از 24...♔f7 با ضربه‌ی مهلک 25.♕×b7+ روبه‌رو می‌شود. (بازی اشپیلمان ـ سر.ج.توماس، کارلسباد ۱۹۲۹)

غرض از توضیح کامل بازی بالا آشنا ساختن خوانندگان با این شکل حمله است که مستقیماً از مرحله‌ی آغاز بازی ناشی می‌شود.

اکنون به شکل شماره‌ی ۱۷۷ برمی‌گردیم. این بار سفید اسب شاه را در خانه‌ی f3 گسترش می‌دهد و حمله در جناح وزیر را دنبال می‌کند.

در زیر، بازی کرس ـ نایدورف را می‌بینیم که نشان می‌دهد سفید چگونه یکی از راههای طرح استراتژیک یورش اقلیت پیاده بر اکثریت را به مرحله‌ی اجرا می‌گذارد.

ب) 9.♘f3 ♖e8
10.h3

از ساده شدن بازی به روش زیر اجتناب می‌کند:

10.o-o ♘df8 11.♘e5 ♘g4!

10. ... ♘f8
11.o-o

چنان‌که قبلاً گفته شد با این عمل نقشه‌ی استراتژیک سفید یکباره عوض می‌شود. به این معنی که اکنون در جناح وزیر دست به کار می‌زند.

11. ... ♘h5

این حرکت به منزله‌ی اتلاف وقت است. بازی 11...♘e4 بهتر است.

12.♗×e7 ♕×e7
13.♖b1

این یک حرکت اساسی در جهت نقشه‌ی استراتژیک مورد نظر است.

13. ... ♘f6

بازی 13...a5 در خور توجه است.

14.b4! ♗e6
15.♘a4 ♘e4!

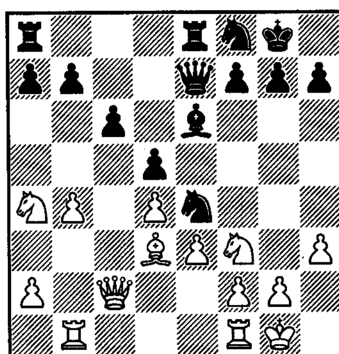
(شکل ۱۸۰)

16.♘c5

16.♗×e4 d×e4 17.♕×e4 ♕f6! 18.♕h4 ♕×h4 19.♘×h4 ♗×a2

20.♖a1 ♗c4

سیاه بازی خوبی دارد.



۱۸۰

در راه فرعی بالا اگر سیاه به غلط بازی کند متعاقب حرکات زیر: 17...♗×a2?

18.♕×e7 ♖×e7 19.♖a1 ♗c4

20.♖fc1

به وضع دشواری دچار می‌شود. اکنون اگر سیاه فیل مورد حمله را به خانه‌ی a6 در ببرد با پاسخ 20.♘c5 حریف روبه‌رو می‌گردد و چنانچه فیل را به هر نقطه دیگر پس بکشد با جواب 20.♘b6! برخورد می‌کند.

16. ...	**♘d6!**

حالا این اسب پست خوبی را اشغال کرده است زیرا هم از پیاده‌ی b7 دفاع می‌نماید و هم بر خانه‌های b5 و c4 نظارت دارد.

17.a4	**f6**

حرکت متن خانه‌ی f7 را به روی فیل باز می‌کند و ضمناً از ورود اسب حریف به خانه‌ی e5 ممانعت می‌نماید.

18.♖fc1	**♗f7**
19.♘d2	**g6**

منظور آن است که ♘f8 را از قید حمایت پیاده‌ی h7 برهاند.

20.b5	**c×b5**
21.a×b5	

کرس درباره‌ی این حرکت گفته است که بین اجرای این بازی و حرکت 21.♗×b5 که پیاده‌ی b7 را ضعیف باقی می‌گذارد، در تردید بوده است.

21. ...	**♖ec8**
22.♕b3	**♘d7**
23.♕b4	**♘e4?**

نایدورف تا اینجا به خوبی از عهده‌ی دفاع برآمده است اما حرکت بالا برای او به قیمت یک پیاده تمام می‌شود.

24.♘d×e4!	**d×e4**
25.♗×e4!	

حال اگر سیاه 25...♘×c5 بازی کند پس از پاسخ 26.d×c5 فیل e4 از حمایت وزیر برخوردار می‌شود.

25. ...	**b6**

امید سیاه به این حرکت بوده است و چنین می‌پنداشته است که بر اثر آن بر حریف برتری کمّی پیدا خواهد کرد.

26.♗×a8	**b×c5**
27.♖×c5!	

تهدید سفید گرفتن وزیر حریف توسط ♖c8 یا +♖×c8 است.

27. ...	**♘×c5**
28.♗c6!!	

این حرکت است که سرنوشت بازی را تعیین

می‌کند. اسب c5 آچمز مانده است و به هرحال سفید از حریف دو پیاده جلو می‌افتد.

28. ... a6

29.d×c5 a×b5

30.♕×b5

در اینجا نایدروف تسلیم شده است.

حال اگر سیاه 30...♕c7 بازی کند، سفید ابتدا حرکت ♗d7 و سپس c6 را انجام می‌دهد.

دفاع تار تاکوور

1.d4 d5

2.c4 e6

3.♘c3 ♞f6

4.♗g5 ♝e7

در این راه بازی سیاه فیل شاه را قبل از اسب وزیر گسترش می‌دهد. در سایر راههای دفاع ارتدوکس نیز امروزه بیشتر به همین نحو بازی می‌شود.

5.e3 0-0

سیاه که قصد دارد فیل وزیر را به صورت فیانکتو گسترش بدهد برای جلوگیری از پیدا شدن ضعف در خانه‌های c6 و a6 موقتاً اسب وزیر را در خانه‌ی اولیه باقی می‌گذارد و از آن‌جا خانه‌های مزبور را زیر حمایت می‌گیرد.

6.♘f3

در این وضعیت، ادامه بازی به روش زیر برای سیاه خطرناک است.

6. ...b6 7.♗×f6 ♝×f6 8.c×d5 e×d5 9.♗d3 ♝b7 10.h4 ♞d7 11.♗×h7+ ♚×h7 12.♘g5+ ♚h6 13.♕d3 g6 14.h5 الخ

در نتیجه سفید وضع تهاجمی نیرومندی پیدا کرده است.

6. ... h6

7.♗h4

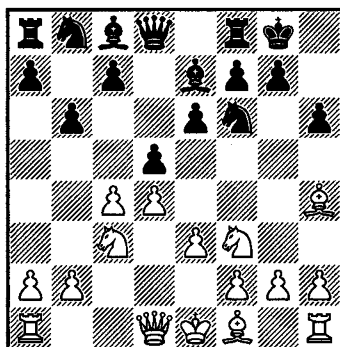
اگر سفید 7.♗f4 بازی کند جواب سیاه !7...c5 خواهد بود و در آن حال سفید نمی‌تواند با اندیشه‌ی منفرد ساختن پیاده‌ی وزیر حریف به روش پایین ادامه بدهد:

8.d×c5 ♝×c5 9.c×d5 ♞×d5 10.♘×d5 e×d5 11.♗d3 ♝b4+ 12.♘d2 d4 الخ

وضع طرفین برابر است و به طوری که می‌بینیم سفید به منظور خود نرسیده است.

اجرای حرکت 7.♗×f6 نیز موجب می‌شود که سیاه صاحب امتیاز دو فیل بشود و در موقعیت مناسب به راحتی بتواند با حرکت c5 ستون فیل وزیر را باز کند.

7. ... b6



۱۸۱

آخرین حرکت سیاه، حرکت پیشنهادی تارتاکوور است و ما اکنون وضعیت بنیادی دفاع تارتاکوور را در برابر خود داریم. ایده‌ی سیاه حل مسئله‌ی گسترش فیل وزیر است که در بسیاری از راههای بازی گامبی وزیر، برای سیاه مشکلاتی را باعث می‌شود. سیاه می‌تواند به‌جای 7...b6 حرکت 7...♘e4 را بازی کند که حرکت پیشنهادی لاسکر است و ادامه‌ی آن می‌تواند چنین باشد:

8.♗×e7 ♕×e7 9.♕c2 ♘f6 10.♗d3 (10.c×d5 e×d5 11.♗d3 ♘c6 12.a3 ♗g4 13.o-o ♗×f3 14.g×f3 ♖ad8=) 10...d×c4 11.♗×c4 c5

این بازی در سال ۱۹۳۵ میان اشتالبرگ و لاسکر در مسکو انجام شده است و وضع طرفین برابر است.

1) 8.c×d5 ♘×d5

سیاه که برای رسیدن به پایان بازی پیاده‌ها کار می‌کند می‌کوشد تا حد ممکن به تعویض سوارها دست بزند.

8. ...e×d5 9.♘e5 ♗b7 10.♖c1 ♘bd7 11.♘×d7 ♕×d7 12.♗d3 ♘e4!=

9.♗×e7 ♕×e7

10.♘×d5 e×d5

11.♖c1 ♗e6

این بازی سیاه نیز حرکت دیگر مشخص‌کننده‌ی روش تارتاکوور است. در حقیقت پیاده‌ی b6 تنها برای گسترش فیل به حال فیانکتو جابه‌جا نشده است بلکه همچنین به منظور حمایت از پیشروی پیاده‌ی c به خانه‌ی c5 این حرکت صورت گرفته است. با این‌همه استقرار فیل در حالت فیانکتو نیز به شرح پایین بازی را مساوی می‌کند.

11. ...♗b7 12.♗e2 c5 13.d×c5 b×c5 14.o-o ♖c8=

(سابو - پیرک. استکهلم ۱۹۴۸).

12.♕a4! c5

13.♕a3!

پیاده‌ی c5 را آچمز کرده در عین حال به آن حمله‌ور شده است.

13. ... ♖c8

14.♗e2

به این ترتیب سفید ستون d را نمی‌بندد.

14. ... ♘d7

15.o-o a6

16.♖d1 ♕f8

برای رفع آچمزی از پیاده‌ی c5 و تحرک آن که باز هم ایده‌ی این روش است، بازی 16...♔f8 نیز شایان توجه می‌باشد.

17.b3 ♘f6

در وضع حاضر پیش راندن پیاده‌ی c جایز نیست زیرا:

17. ...c4? 18.♕×f8 ♔×f8 19.b×c4 d×c4 20.d5!

و در نتیجه سفید پیاده‌ی c4 را به چنگ می‌آورد.

18.d×c5 b×c5

اکنون دو پیاده‌ی c5 و d5 سیاه به وضعیت

مشهور «پیاده‌های معلق» درآمده‌اند. **«درباره‌ی ارزش این پیاده‌ها باید گفته شود تا زمانی که دو پیاده‌ی بالا به حرکت در نیامده‌اند خانه‌های مرکزی را مراقبت می‌کنند. اما به محض آنکه ناگزیر به تغییر مکان شوند وضع دگرگون می‌شود.»**

2) 8.♗d3 ♗bd7
9.o-o ♘bd7

9. ...c5 10.c×d5 ♘×d5 11.♗×e7 ♕×e7 12.♘×d5 e×d5 13.d×c5 b×c5 14.♖c1 ♘d7

سفید مختصر برتری دارد. (نایدروف ـ پطروسیان، سال ۱۹۶۳).

10.♕e2 ♘e4
11.♗g3 ♘×g3
12.h×g3 c5
13.♖ad1 d×c4
14.♗×c4 ♕c7

وضع طرفین یکسان است.

3) 8.♖c1 ♗b7
9.♗×f6

پیش از آنکه سیاه ♘bd7... بازی کند و بتواند در برابر حرکت ♗×f6 با بازی ♘×f6... جواب بدهد اسب شاه حریف را از صحنه‌ی پیکار خارج می‌سازد تا متعاقباً به معاوضه‌ی پیاده‌ها در خانه‌ی d5 دست بزنند. و به این ترتیب قطر بزرگ h1-a8 را به روی فیل وزیر سیاه ببندد.

9. ... ♗×f6
10.c×d5 e×d5
11.♗d3 c5
12.o-o ♖e8
13.♖e1 ♘d7
14.♗b5 ♖e7
15.d×c5 ♘×c5
16.♘d4 ♖c8

با برتری مختصر برای سفید.

گامبی وزیر ـ دفاع تار تاکوور

جان اسپیلمان ـ یان تیمن

سال ۱۹۸۹

در مسابقات نیمه‌نهایی مدعیان عنوان قهرمانی شطرنج جهان که در سال ۱۹۸۹ برگزار شد یان‌تیمان از هلند با جان اسپیلمان از انگلیس و کارپوف با یوسوپف هر دو از شوروی روبه‌رو شدند که از آن میان تیمان و کارپوف برندگان این مسابقات به نوبت خود به مصاف یکدیگر شتافتند و سرانجام کارپوف به‌عنوان فاتح نهایی این بازیها شناخته شد تا در نیمه‌ی سال ۱۹۹۰ بار دیگر بر سر عنوان قهرمانی شطرنج دنیا با گاری کاسپاروف قهرمان شطرنج به مبارزه بپردازد.

تفسیر یکی از بازیهای این مسابقات که بین تیمان و اسپیلمان انجام شده است در زیر از نظر خوانندگان می‌گذرد. مطالعه‌ی این بازی نشان می‌دهد که آگاهی سیاه بر وضعیتهای مرحله‌ی «پایان بازی» سبب شده است تا او از شکست در برابر حریف فرار کند و به نتیجه‌ی مساوی برسد.

1.d4 ♘f6
2.c4 e6

3.♘c3 d5

4.♘f3 ♗e7

5.♗g5 h6

6.♗h4

6.♗xf6 ♗xf6 7.e3 o-o 8.♖c1 c6 9.♗d3 ♘d7 10.o-o dxc4 11.♗xc4 e5 الخ

وضع دو طرف یکسان است.

6. ... o-o

7.e3 b6

8.♖c1 ♗b7

9.♗xf6 ♗xf6

10.cxd5 exd5

11.♗d3 ♖e8

حرکت معمول سیاه 11...c5 است.

11. ...c5 12.o-o ♘d7 13.♗b1 g6 14.♕a4 ♖e8 15.♖fd1 cxd4 16.exd4

به طوری که مشاهده می‌شود میدان برد آتش فیل b7 و حوزه‌ی عمل اسب سیاه بسیار محدود شده است. اما در مقابل، فشار بر پیاده‌ی منفرد d5 نیز کاهش پیدا کرده است.

12.o-o c6

13.b4

سفید در حالی که وضعیت خود را در مرکز تثبیت کرده است می‌خواهد با حرکت b5 پیاده‌ی c6 را مورد حمله قرار بدهد در آن حال سیاه باید تصمیم بگیرد که یا با اجرای حرکت c5... بازی را باز کند ـ حرکتی که موجب پیدایش پیاده‌ی منفرد در مرکز خواهد شد ـ و یا معاوضه‌ی پیاده‌ها در خانه‌ی c6 را قبول کند که در آن حال وضعی غیرفعال اما مستحکم خواهد داشت.

13. ... ♕d6

در وضع حاضر جای مناسب جهت گسترش وزیر سیاه همین خانه است.

14.b5 c5

15.dxc5 bxc5

16.♘a4 ♘d7

پس از:

16. ...♖c8 17.♗f5 ♖c7

سیاه برای گسترش جناح وزیر خود به زحمت می‌افتد.

17.♗f5!

به طور غیرمستقیم فشار بر پیاده‌ی c5 را زیاد می‌کند.

17. ... ♗c8

اگر سیاه به قصد رهایی از وجود پیاده‌های معلق d5 و c5 ادامه‌ی زیر را انتخاب کند:

17. ...d4 18.♗xd7 ♗xf3 19.♕xf3 ♕xd7 20.♘xc5 ♕xb5

سفید با اجرای حرکت 21.♘e4! که تهدید دوگانه‌ی ♘xf6 و ♘d6 را به همراه دارد به برتری می‌رسد و در آن حال اگر سیاه 21...♗e7 بازی کند پاسخ سفید 22.exd4 خواهد بود.

یک راه دیگر بازی سیاه چنین است:

17. ...♖ac8 18.♗xd7 ♕xd7 19.♘xc5 ♕xb5 20.♘d4! ♗xd4 (20...♕b4 21.a3 ♕b6

الخ 21.♕×d4 (22.♘d7 ±

برتری با سفید است.

18.♗×d7 ♗×d7

19.♖×c5 d4

سیاه به منظور فعال ساختن سوارهایش خود را ناگزیر می‌بیند که بی‌درنگ دومین پیاده را نیز قربانی کند چون انتخاب روش دفاعی غیرفعال و اجرای حرکت 19...♗e7 به سفید امکان می‌دهد که پس از بازی 20.♘d4 سپس ♕c2 و بعد ♖c1 به برتری چشمگیری برسد.

20.♘×d4 a6

21.♘b3!?

بعد از حرکت 21.♘c6 که باعث تعویض اجباری یکی از دو فیل سیاه خواهد شد. ادامه‌ی بازی می‌تواند این‌طور باشد:

21. ...♕×d1 22.♖×d1 a×b5 23.♖×d7 ♖×a4 24.♖c2 (24.♖×b5? ♖c4) ♖ea8 25.♖d d2

و در وضعیت ایجادشده، سفید برای بهره‌برداری از برتری کمّی با دشواریهایی روبه‌رو خواهد بود. در آن حال یک طرح ساده سیاه می‌تواند اجرای حرکات b4 و بعد ♗c3 باشد.

21. ... ♕e6?

سیاه بایستی 21...♕×d1 بازی می‌کرد و بعد از:

22.♖×d1 ♗×b5

به علت داشتن دو فیل تا حدودی کمبود پیاده جبران می‌شد.

22.♘b6 ♕×b6

23.♕×d7 a×b5

24.♖×b5 ♕d8!

این بهترین حرکت سیاه در این وضعیت است. مثال:

1) 24. ...♕a7? 25.♖b7

2) 24. ...♕a6? 25.♖a5

3) 24. ...♕e6? 25.♕×e6 ♖×e6 26.a4!

روشن است که پیاده‌ی a4 به علت امکان اجرای حرکت ♘c5 گرفتنی نیست و سفید به سبب داشتن دو پیاده بیشتر بازی را می‌برد.

25.♕×d8 ♖e×d8

26.♘c1 ♖d2

27.g3

برای شاه سفید روزنه‌ای به سوی خارج از قلعه باز می‌کند.

27. ... ♗e7

28.♖b7 ♗a3

29.♘b3 ♖×a2

30.♖d1 ♗f8

31.♖dd7 f6

32.♘d4 ♖d2

33.♘e6 ♖×d7

تعویض سوارها فشار بر مواضع مدافع را کاهش می‌دهد.

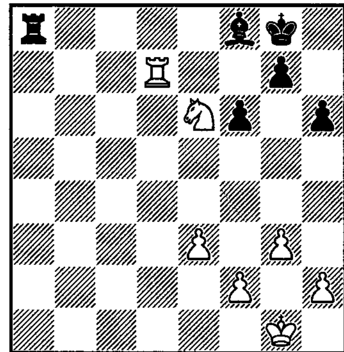
34.♖×d7

(شکل ۱۸۲)

در شکل ۱۸۲ یک «پایان بازی» را می‌بینیم که سفید علاوه بر داشتن حالت تهاجمی یک پیاده از حریف خود بیشتر دارد. آیا سیاه خواهد

توانست خود را از شکست نجات بدهد؟

34. ...	♖a6



۱۸۲

35.♘f4	f5!
36.♔g2	♗d6

فیل سیاه با هجوم به اسب و تهدید تعویض آن از حالت صددرصد تدافعی خارج می‌شود.

37.♘g6	♗b4
38.♘e5	♗c3
39.♘d3	♔h7!

یک حرکت بسیار خوب که به سیاه امکان می‌دهد تا به تثبیت آرایش پیاده‌ها در خانه‌های سفید f5، g6، h5 موفق شود.

40.h4	h5
41.♘f4	♔h6
42.♘d5	♗f6
43.♔f3	♖c6
44.♖b7	♖d6
45.♖b5	g6
46.♘×f6?	

با این معاوضه، سفید ورود به پایان بازی رخها را انتخاب می‌کند اما با این کار شانس پیروزی احتمالی را از دست می‌دهد.

46. ...	♖×f6
47.♔f4	♖e6
48.f3	♖a6
49.e4	f×e4
50.f×e4	♖f6+
51.♔e3	♖a6
52.♖d5	♔g7
53.♔f4	♖a3

رخ سیاه به پیاده‌ی g3 یورش می‌برد تا مانع از نفوذ شاه حریف به خانه‌ی g5 بشود.

54.♖d7+	♔f6
55.♖d6+	♔g7
56.♖c6	♖b3
57.♖c7+	♔f6
58.♖a7	♖c3
59.e5+	♔e6
60.♖a6+	♔f7

در این وضعیت، بازی ناتمام ماند و ادامه‌ی آن به روز بعد موکول شد. اما فردای آن روز سفید قبل از آغاز بازی پیشنهاد مساوی حریف را پذیرفت. سفید حرکت 61.♖f6+ را ثبت کرده در داخل پاکت گذاشته بود.

دفاع تاراش

1.d4	d5
2.c4	e6
3.♘c3	c5

این بازی حرکت بنیادی دفاع تاراش است و

دکتر تاراش آن را یگانه دفاع طبیعی می‌دانسته است. سیاه به‌جای اکتفا به دفاع از مرکز به قصد کسب ابتکار عمل با هجوم به مرکز سفید (خانه‌ی d4) حالت کشمکشی پدید می‌آورد و آتش پیکار را روشن می‌سازد. در گذشته این حرکت زیاد بازی می‌شد اما امروزه کمتر اجرا می‌گردد.

سفید با 4.c4×d5 پیاده‌ی وزیر حریف را به حالت منفرد در می‌آورد و سپس برای هدف گرفتن آن فیل شاه را به حال فیانکتو در خانه‌ی g2 گسترش می‌دهد. این طرز گسترش، دفاع تاراش را رد نمی‌کند و موجب دغدغه‌ی خاطر سیاه نمی‌شود زیرا سیاه در صورت گسترش سریع قوا بازی فعالی پیدا می‌کند.

طرح حمله ساده است. اما وضعهای حاصل از آن بسیار بغرنج و پیچیده است. دو طرف بازی برای آنکه بتوانند به طور شایسته با این‌گونه وضعها روبرو شوند لازم است با راههای تاکتیکی دلخواه، شناسایی عمیق داشته باشند.

بازیکنی که قصد پیروزی با مهره‌های سیاه را دارد باید بداند که ممکن است با پاسخ 4.e2-e3 سفید مواجه شود. این همان حرکت است که تاراش توصیه می‌کند. زیرا سفید امکان می‌یابد یک پیاده در خانه‌ی d4 داشته باشد. اما نتیجه‌ی این حرکت سفید پیدا شدن وضعی است که به سوی قرینه‌سازی کشیده می‌شود و ادامه‌ی آن به جانب نتیجه‌ی مساوی روی می‌آورد. مثال:

4.e3 ♘f6 5.♘f3 ♘c6 6.d×c5 ♗×c5 7.a3 o-o 8.b4 ♗d6 9.♗b2 a6 10.♗d3 d×c4 11.♗×c4 b5 12.♗d3 ♗b7 الخ

4.c×d5

حرکت 4.d×c5 ضعیف است زیرا پس از:

4. ...d4 5.♘a4 ♗×c5 6.♘×c5 ♕a5+ سپس 7...♕×c5

سیاه در مرکز، کسب برتری می‌کند.

سفید تنها وقتی مجاز است تعویض d×c5 را انجام دهد که حریف فیل شاه را بازی کرده باشد و به این وسیله یک زمان ارزشمند از دست بدهد.

4. ... e×d5

یک راه بازی جالب که با قربانی یک پیاده همراه است، ادامه به روش زیر است:

4. ...c×d4 5.♕a4+ ♗d7 6.♕×d4 e×d5 7.♕×d5 ♘c6 8.e3 ♘f6 9.♕d1 ♕b6 سپس 10...o-o-o الخ

5.♘f3

حرکت 5.e4 که به حرکت مارشال موسوم است، بازی خوبی ارزیابی نشده است. به‌عنوان مثال قسمتی از بازی تولوش - فورمان سال ۱۹۵۸ در زیر به نظر خوانندگان می‌رسد:

5. ...d×e4 6.d5 f5 7.♗f4 ♗d6 8.♗b5+ ♔f7 9.♘h3 ♘f6 10.♗c4 a6 11.a4 ♖e8 12.♕d2 ♕e7 13.a5 ♘b-d7 14.♘g5+ ♔g8 15.♘e6 b5

سیاه به بازی خوبی دست یافته است.

5. ... ♘c6

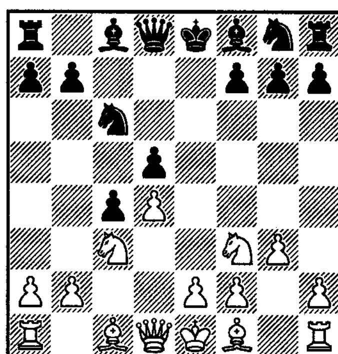
فشار بر d4 را زیاد می‌کند. اما پیاده به قدر کافی دفاع دارد.

6.g3!

حرکت بنیادی روش روبنشتین است. در اینجا دو راه عمده‌ی بازی پیش روی سیاه قرار دارد. یکی 6...c4 و دیگری 6...♘f6.

راه نخست

6. ...	**c4**



۱۸۳

ایده‌ی استراتژیک حرکت متن مشهور به روش سوئدی روشن است. سیاه می‌خواهد از اکثریت پیاده‌ها در جناح وزیر بهره‌برداری کند. اما وضع بازی او در مرکز رو به ضعف می‌گذارد.

7.♗g2	**♗b4**
8.o-o	**♘ge7**

به این طریق سفید نمی‌تواند این اسب را آچمز کند زیرا پس از 9.♗g5 با پاسخ 9...f6 برخورد می‌کند.

9.e4

سفید با فشار بر مرکز حریف خطرات ناشی از تک ماندن پیاده‌ی وزیر خود را می‌پذیرد. هدف آن است که زنجیر پیاده‌های سیاه را پاره کند و فعالیت پُر دامنه‌ای به فیل شاه بدهد.

9.♘e5 o-o 10.♘×c6 b×c6 11.♘a4 ♘f5 12.b3 ♖e8 13.b×c4 ♗a6 14.♖b1 ♗f8 15.♖e1

وضع سفید کمی بهتر است. (اسمیسلوف - باردا، سال ۱۹۵۳).

9. ...	**d×e4**

ادامه‌ی:

9. ...♗×c3 10.b×c3 d×e4

تشویش‌برانگیز نیست زیرا سفید 11.♘d2! بازی می‌کند.

10.♘×e4	**o-o**

10. ...♗f5 11.♘e5! ♕×d4 12.♕×d4 ♘×d4 13.a3 ♗×e4 14.♗×e4 ♗c5 15.♗×b7 الخ

11.♕c2!	**♕d5**

گرفتن پیاده‌ی d4 و یا حرکت b5 به منظور دفاع از پیاده‌ی c4 هر دو سیاه را به وضعیت نامطلوبی دچار می‌سازد.

12.♗e3	**♘g6?**
13.♘h4	

تهدید سفید اجرای حرکت ♘f6+ و زدن وزیر حریف است.

13. ...	**♕b5**
14.♘×g6	**h×g6**
15.a3	**♗e7**
16.d5	

وضع سفید بهتر است. این بازی در سال ۱۹۵۳ در مسابقات کاندیدای قهرمانی جهان میان رشفسکی و اشتالبرگ انجام شده است.

بازی درست سیاه در حرکت دوازدهم

12...♗f5 است و ادامه‌ی آن به شرح زیر می‌باشد:

13.♘h4 ♗×e4 14.♗×e4 ♘×d4 15.♗×h7+ ♔h8 16.♕e4 ♕×e4 17.♗×e4 ♘d c6

طرفین وضع یکسان دارند. این شاخه بازی، راههای پیچیده و بغرنجی پیش پا می‌گذارد که همگی بر پایه‌ی امکانات تاکتیکی استوار است.

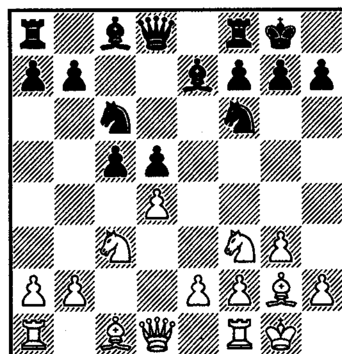
راه دوم

6. ... ♘f6

این بازی با روش دفاع سوئدی قابل مقایسه است.

7.♗g2 ♗e7

8.0-0 0-0



۱۸۴

سفید برای زیادکردن فشار بر پیاده‌ی منفرد d5 می‌تواند یکی از دو ادامه‌ی زیر را انتخاب کند. این دو راه از دیگر راههای ممکنه قوی‌تر است.

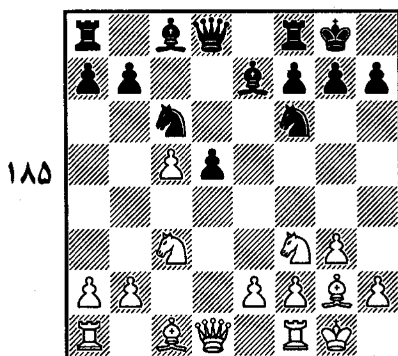
الف: **9.d×c5**

ب: **9.♗g5**

مدت‌ها چنین تصور می‌رفت که سیاه نمی‌تواند با حریف مساوی کند. اما آخرین بررسیهای بازیهای مسابقات، دفاع تاراش را اعتبار تازه بخشیده است.

الف) 9.d×c5

این راه زیاد بازی می‌شود. سفید با بازکردن ستون d به فشار خود می‌افزاید و ضمناً در صورتی که حریف خانه‌ی d4 را با پیاده اشغال نکند یکی از سوارهای سبک خود را در آنجا مستقر می‌سازد. اینک سیاه می‌تواند یا پیاده‌ی حریف را بزند و یا پیاده‌ی خود را جلو براند.



۱۸۵

1) 9. ... ♗×c5

10.♘a4

این حرکت که رتی معمول کرده است هدف آن اشغال خانه‌ی c5 است اما حریف راههای چاره‌ی متعددی در اختیار دارد.

10. ... ♗e7

11.♗e3 ♘e4

برای دفاع از خانه‌ی c5 نیروی دیگری به میدان روانه می‌سازد.

12.♖c1 ♕a5

سیاه همان ایده را دنبال می‌کند و مبارزه بر سر خانه‌ی c5 دائماً جریان دارد.

13.♘d4 ♗d7!

این حرکت که به لِونفیش منسوب است از 13...♘×d4 قوی‌تر است.

14.♗×e4 d×e4

15.♘b3

تهدید سیاه اجرای 15...♘×d4 و گرفتن ♘a4 بود.

15. ... ♕×a4

16.♕×d7 ♕×a2

17.♕×b7 ♖ab8

18.♕×c6 ♕×b3

19.♗×a7 ♖b4

شانس دو طرف برابر است.

پیچیدگیهای تاکتیکی، علامت مشخصه‌ی این روش است.

«ذکر این نکته لازم است که برای رسیدن به پیروزی، منفرد ساختن پیاده‌ی حریف کافی نیست بلکه چگونگی ادامه‌ی بازی نیز شرط مهم است.

بسا اوقات پیاده‌ی تک‌مانده در مرکز، نقش یک سوار حقیقی را بازی می‌کند.»

2) 9. ... d4

این راه بازی از راه قبلی قوی‌تر به‌نظر می‌رسد. سیاه به این ترتیب یک پیاده قربانی می‌دهد و به بازی متقابل در مرکز جبهه دست می‌زند:

10.♘a4

10.♘b5 ♗×c5=

10. ... ♗f5

11.♗f4

این حرکت از 11.♘h4 قوی‌تر است و در آن صورت سیاه با 11...♗e4 جواب می‌دهد.

11. ... ♗e4!

11. ...♘e4 12.b4 ♗f6 (12...♘×b4 13.♘×d4 ♗g6 14.♖b1 ♘d5 15.♖×b7 ♘×f4 16.♘c6 سفید می‌برد) 13.b5 ♘e7 14.♗e5 ♗×e5 15.♘×e5 ♕d5 16.♘d3 ♖a d8 17.♕c2 ±

(فاین - هورویتس، نیویورک، سال ۱۹۳۲)

12.♖c1 ♕d5

13.b3 ♖d8

14.♕d2 ♕h5

این بازی در مسابقات قهرمانی سال ۱۹۴۸ شوروی میان راگوزین و کنستانتینوپولسکی انجام شده است و تحرک سوارهای سیاه کمبود پیاده را جبران می‌کند.

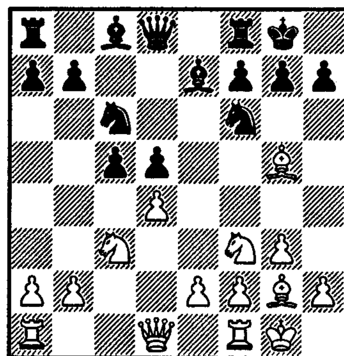
ب) 9.♗g5

مقصود نابودی اسبی است که از پیاده‌ی منفرد دفاع می‌کند.

(شکل ۱۸۶)

9.♗e3 ♗g4! 10.d×c5 ♗×f3 11.♗×f3 d4! 12.♗×c6 d×e3 13.♗×b7 e×f2+ 14.♔g2 ♗×c5

تهدیدات سیاه نیرومند است.



۱۸۶

9. ... ♗e6

10.♖c1

1) 10.d×c5 ♗×c5 11.♘a4 ♗b6! 12.♘×b6 a×b6 13.♘d4 h6 14.♗f4 ♕d7 15.a3 ♗h3! 16.♕d3 ♖fe8

وضع بازی سیاه خوب است.

2) 10.♗×f6 ♗×f6 11.d×c5 ♗×c3 12.b×c3 ♕a5 سیاه پیاده را پس می‌گیرد

3) 10.a3 ♘e4=

10. ... ♘e4

11.♗×e7 ♕×e7

12.d×c5 ♖fd8!

13.♘d4 ♘×c5

14.♘×c6 b×c6

15.♕d4 ♖ac8

در برابر تهدید 16.♘×d5! به دفاع دست می‌زند. بازی بالا میان نایدورف و میشل در ماردل پلاتا در سال ۱۹۳۳ چنین ادامه یافته است:

16.♖fd1 f5

17.b4 ♘e4

18.♘a4 ♗f7

19.♖c2 ♘d6

هدف آن است که با اجرای حرکت ♘c4 ستون c را ببندد.

20.e3

دو هماورد وضع برابر دارند.

گامبی وزیر ـ دفاع تاراش

ک. اسپراژه ـ آ.یوسوپف

سال ۱۹۸۹

1.d4 d5

2.c4 e6

3.♘c3 c5

4.♘f3 ♘c6

5.c×d5 e×d5

6.g3 ♘f6

7.♗g2 ♗e7

8.o-o o-o

9.♗g5 ♗e6

حرکت دیگری که سیاه می‌تواند بازی کند 9...c×d4 است. مثال:

9. ...c×d4 10.♘×d4 ♘×d4 11.♕×d4 ♗e6 12.♖a c1 h6 (12...♕a5 13.a3 ♖fe8 14.♕d3! d4 15.♘e4±) 13.♗×f6 ♗×f6 14.♕d3 ♗×c3 15.♖×c3 d4 16.♖c5 b6!

وضع دو طرف برابر است.

10.d×c5 ♗×c5
11.♗×f6 ♕×f6
12.♘×d5 ♕×b2
13.♘c7 ♖d8
14.♕c1 ♕×c1
15.♖a×c1 ♗e7

15. ... ♗a3 16.♘×e6 ♗×c1? 17.♘×d8

سفید یک سوار نفع می‌کند. اما حرکت 15...b6 بازی‌کردنی است.

16.♘×e6 f×e6

نتیجه‌ی این درگیری پیدا شدن پیاده‌ی منفرد مرکزی برای سیاه است که به مانند نقطه‌ی ضعفی در اردوگاه سیاه خودنمایی می‌کند. آیا این ضعف پوزیسیونی برتری قابل دوامی به سفید ارزانی خواهد داشت؟ ادامه‌ی بازی را مطالعه می‌کنیم:

17.♖c4 ♗f6
18.e3 ♖d6
19.h4

سفید قصد دارد اسب را از راه g5 به خانه‌ی e4 منتقل سازد و سیاه که معاوضه‌ی فیل با اسب حریف را به نفع خود نمی‌داند ناگزیر h6... بازی می‌کند که سبب تضعیف خانه‌های سفید در جناح شاه سیاه می‌شود.

19. ... h6
20.♖e4!

رخ سفید به پیاده‌ی تک‌مانده‌ی حریف یورش می‌برد و در عین حال از حرکت ♘e5... سیاه ممانعت می‌نماید.

20. ... ♖fd8?!

این رخ بزودی ناگزیر خواهد شد برای دفاع از پیاده‌ی منفرد e6 به خانه‌ی e8 برود و بر اثر آن سیاه یک زمان از دست می‌دهد. این زمان ارزشمند بایستی در جهت بهبود صف‌آرایی نیروهای سیاه و انتقال اسب سیاه به خانه‌ی c5 - از طریق اجرای حرکات b6... و بعد ♘a5-b7-c5 - مورد استفاده قرار می‌گرفت.

21.♗h3 ♔f7
22.♔g2

سفید می‌خواهد رخ را از عرض اول خارج کند و بنابراین قبلاً شاه را از این عرض جابه‌جا می‌کند.

22. ... ♖e8
23.♖c1 ♖e7
24.♖c2 b6?

یک تضعیف غم‌انگیز. سیاه دیگر مجال آن را نخواهد یافت که به اجرای مانور ♘a5-b7-c5... دست بزند. به عوض این حرکت بایستی 24...♖ed7 بازی می‌کرد تا در برابر حرکت احتمالی ♖f4 حریف بتواند شاه را به خانه‌ی e7 درآورد.

25.♖f4!

حالا تهدید، ♖×c6 و سپس ♘e5+ است. و سیاه در مقام دفاع چاره‌ای جز انتقال شاه به خانه‌ی g6 نمی‌بیند.

25. ... ♔g6

بعد از 25...♖c7 بازی چنین تعقیب می‌شود:

26.g4 ♔e7 27.g5 h×g5 28.h×g5

♗a1 29.♘h4

و سفید دارای ابتکار عمل نیرومندی خواهد بود.

26.g4 ♗a1
27.♖c1 ♗b2
28.♖c2 ♗a1
29.a4!

یک حرکت ظریف. حرکت انتظاری که نوبت را به حریف وامی‌گذارد و بر اثر آن سیاه می‌رود که در حالت وضعیت اکراهی (ZUG-ZWANG) قرار بگیرد.

29. ... ♘e5

مشکل بتوان حرکت بهتری به سیاه پیشنهاد کرد. سیاه بازی را باخته است. مثال:

1) 29. ...a6 یا 29...a5 30.♖c1 ♗e5 31.♖e4 ♗f6 32.g5 h×g5 33.h×g5 ♗b2 34.♖b1

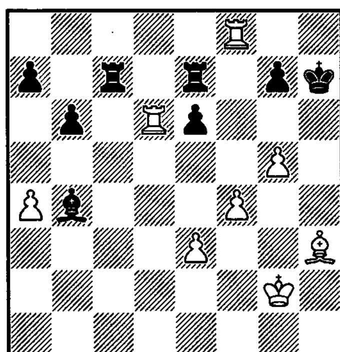
2) 29. ...♖e8 30.h5+ ♔h7 31.♖f7

3) 29. ...♖e d7 30.h5+ ♔h7 31.g5

30.♘×e5 ♗×e5
31.♖f8 ♖dd7
32.f4 ♖c7
33.♖d2 ♗c3
34.♖d6 ♔h7
35.g5 h×g5
36.h×g5 ♗b4?

(شکل ۱۸۷)

بازی سیاه از دست رفته است. اما حرکت اخیر سبب تسریع آن می‌شود. اکنون سفید می‌تواند به روش زیر شاه حریف را مات کند.



۱۸۷

37.g6+ ♔×g6 (37...♔h6 38.♗f5!) 38.♗f5+ ♔h5 (♔h6) 39.♖h8#

اما سفید که در تنگی وقت است راه بالا را نمی‌رود و بازی را به طریق پایین ادامه می‌دهد:

37.♖dd8 ♔g6
38.♔f3 ♖f7
39.♖h8 e5
40.♗g4 e×f4
41.♖d5!

و حالا برقراری مات با حرکت 42.♗h5+ دفع‌نشدنی است.

41. ...f×e3+ 42.♔g3 ♗e1+ 43.♔h3

سیاه تسلیم می‌شود. **یک مثال جالب از حمله به‌کمک فیل ناهمرنگ.**

گامبی وزیر
با حرکت 3.♘f3

در بازیهای متعددی که از این پس بررسی می‌کنیم سفید به‌جای اسب وزیر اسب شاه را گسترش می‌دهد و غیبت اسب وزیر در خانه‌ی c3 به این نوع بازیها سیمای مشخصی می‌بخشد.

شبه دفاع تاراش

1.d4	**d5**
2.c4	**e6**
3.♘f3	**♘f6**

اگر سیاه 3...c5 بازی کند. بعد از:

4.c×d5 e×d5 5.g3!

بازی در حالت مطلوب سفید به راه دفاع تاراش در می‌آید و اسب وزیر می‌تواند در خانه‌ی c3 یا d2 گسترش پیدا کند. مثال:

5. ...♘c6 6.♗g2 ♘f6 7.o-o ♗e7 8.d×c5 ♗×c5 9.♘bd2! o-o 10.♘b3 ♗b6 11.♘b d4 ♖e8 12.b3! ♗g4 13.♗b2

وضع سفید بهتر است. (اسپاسکی ـ آرونین، سال ۱۹۵۲).

4.♘c3

حرکت 4.♗g5 امروزه معمول نیست و سیاه به روش زیر با آن مقابله می‌کند.

4.♗g5 h6 5.♗×f6 (5.♗h4 d×c4 6.e3 b5 7.a4 c6 و سیاه پیاده را حفظ می‌کند)

5. ...♕×f6 6.♘c3 c6

سیاه بازی راحتی دارد. لازم است بدانیم که حرکت 4...♗b4+ که به راه وینی موسوم است چیزی عاید سیاه نمی‌سازد. مثال:

4.♗g5 ♗b4+ 5.♘c3 d×c4 6.e4 c5 7.♗×c4! c×d4 8.♘×d4 ♕c7 (8...♕a5 9.♗×f6! ♗×c3+ 10.b×c3 ♕×c3+ 11.♔f1 ♕×c4+ 12.♔g1 با تهدید 13.♖c1) 9.♕b3! ♗×c3+ 10.♕×c3 ♘×e4 11.♘b5! الخ

بازی به وضعی بسیار حاد کشیده شده است و سیاه به خاطر تأخیر در کار گسترش قوا در وضعیت نامساعدی قرار دارد.

4. ...	**c5**

حرکت طبیعی. اختلاف بین این راه بازی و دفاع تاراش در آن است که حالا اگر سفید 5.c×d5 بازی کند سیاه مجبور نیست با پیاده آن را پس بگیرد و بعد از 5...♘×d5 وضع طرفین بازی متعادل می‌شود.

5.c×d5	**♘×d5**

حرکت 5...e×d5 ضعیف است و پس از:

6.♗g5! ♗e6 7.♗×f6 ♕×f6 8.e4! d×e4 9.♗b5+

متعاقب آن 10.♘×e4 بازی می‌شود و سفید حمله‌ی نیرومندی دارد.

6.e3

بازی 6.e4 نیز خوب است و با وجود آن که بر اثر ادامه‌ی زیر وضع ساده می‌شود:

6. ...♘×c3 7.b×c3 c×d4 8.c×d4 ♗b4+ 9.♗d2 ♗×d2+ 10.♕×d2 الخ

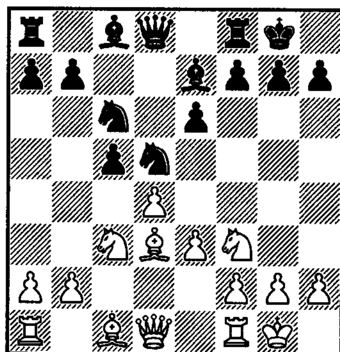
سفید در مرحله‌ی شروع بازی کسب برتری می‌کند.

6. ...	♘c6
7.♗d3	♗e7

7. ...♘×c3 8.b×c3 ♗e7 9.o-o o-o 10.♕e2 b6 11.♖d1 ♕c7 12.e4 ♗b7 13.♗e3 الخ

سفید در مرکز برتری دارد (برن ـ فیشر، سال ۱۹۶۰)

8.0-0	0-0


۱۸۸

وضع بالا در این روش دفاعی غالباً نمایان می‌شود. در اینجا ادامه‌ی معمول یکی 9.a3 و دیگری 9.♖e1 است و به‌عنوان مثال چند حرکتی از راه اول آورده می‌شود.

9.a3 c×d4 10.e×d4 ♗f6 11.♗e4! ♘×c3 12.b×c3 ♗d7 13.♖b1 b6 14.♗f4 ♖c8 15.♕d3 g6 16.♕a6

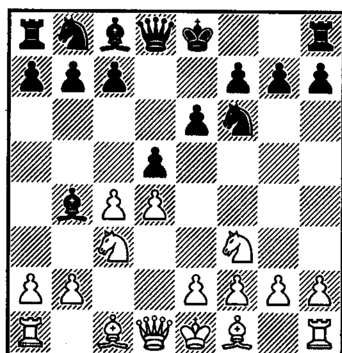
با شانسهای بهتر برای طرف سفید.

روش راگوزین

1.d4	d5
2.c4	e6
3.♘f3	♘f6
4.♘c3	

سیاه به‌جای 4...c5 می‌تواند روش راگوزین را انتخاب کند:

4. ...	♗b4


۱۸۹

ایده‌ی اصلی این حرکت آن است که بعد از معاوضه‌ی d×c4 و بازگشت فیل b4 به خانه‌ی d6 پیشروی e5 را آماده سازد. زمانی را که در نتیجه دو بار بازی با فیل شاه (♗b4 سپس ♗d6) به هدر می‌دهد برای او نتیجه‌ی بدی به بار نمی‌آورد چون تقریباً در تمام حالا سفید مجبور است e3 بازی کند و به این ترتیب فیل وزیر خود را حبس کند.

سیاه برای نظارت بر خانه‌ی e5 غالباً اسب وزیر را در خانه‌ی c6 گسترش می‌دهد.

بعضی استادان شطرنج گمان کرده‌اند که با حرکت +5.♕a4 می‌توان این روش دفاعی را رد کرد زیرا سیاه به اجرای 5...♘c6 ناگزیر

می‌شود و در نتیجه راه پیاده‌ی c7 را می‌بندد اما این کیش برای سفید در واقع تلف کردن زمان است. اینک چند مثال:

5.♕a4+	♘c6

الف) 6.♗g5	h6!
7.♗×f6	♕×f6
8.♘e5	o-o
9.♘×c6	♗×c3+
10.b×c3	♗d7!

و وضع سیاه بسیار خوب است.

سیاه در ششمین حرکت همچنین می‌تواند بازی را به روش مناسب زیر ادامه بدهد:

6. ...	d×c4
7.e3	♕d5!
8.♗×f6	g×f6
9.♘d2	♗×c3
10.b×c3	b5
11.♕c2	

سفید در نظر دارد از این پس با 12.♗e2 سپس 13.♗f3 و یا 12.a4 به بازی ادامه دهد اما...

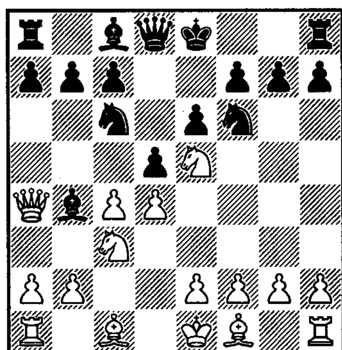
11. ...	♗b7!

اکنون اگر سفید 12.a4 بازی کند با جواب ساده‌ی 12...a6 روبرو می‌شود.

12.♗e2	♕×g2
13.♗f3	♘×d4!

حالا اگر سفید 14.c×d4 بازی کند سیاه با 14...♗×f3 جواب می‌دهد و بعد از 14.♗×g2 حرکات 14...♘×c2+ سپس 15...♗×g2 را انجام می‌دهد. با قبول آنکه راه بالا تاکتیکهای پیچیده‌ای دارد. مع‌الوصف قربانی پیاده‌ی c4 مشکوک به نظر می‌رسد.

ب) 6.♘e5



۱۹۰

6. ...	♗d7
7.♘×d7	♕×d7

این ادامه را قبلاً در سال ۱۹۲۵ الخین در برابر کُل بازی کرده است.

8.e3

8.a3 ♗×c3+ 9.b×c3 o-o 10.e3 a6 11.♗e2 b5! 12.c×b5 a×b5 13.♕×b5 ♖f b8 14.♕d3 ♘a5 15.o-o ♕c6 16.♕c2

و حالا سیاه به‌جای 16...♖b3 که در بازی تولوش ـ سوکولسکی لینگراد، سال ۱۹۳۸ انجام شده است باید حرکت 16...♘e4! را انجام دهد. وضع بازی سیاه و ابتکار عمل او کمبود پیاده را جبران می‌کند.

8. ...	e5!

این حرکت ایده‌ی اساسی سیاه است.

1) 9.a3 e×d4

10.a×b4 d×c3

11.b×c3 0-0

12.♗e2 d×c4

13.0-0

13.♗×c4 ♕g4 الخ

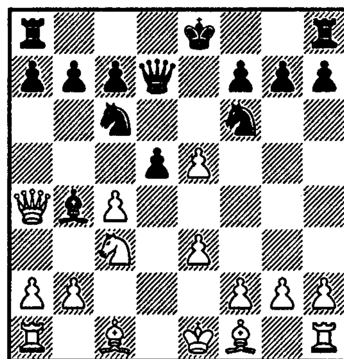
13. ... a6

14.♕c2

سیاه برتری دارد.

این راه بازی گاهی اوقات به وضعهای مشابه دفاع نیمزویچ (که بعداً بیان خواهد شد) کشیده می‌شود و برای سفید دو فیل باقی می‌ماند اما سیاه نباید از این جهت ترسی داشته باشد.

2) 9.d×e5



۱۹۱

9. ... d4!

این حرکت را الخین توصیه کرده است.

10.a3

10.e×d4 ♕×d4

10. ... ♗×c3+

11.b×c3 d×e3

12.♗×e3

12.e×f6 e×f2+ 13.♔×f2 ♕f5+ 14.♔e1 o-o-o

هجوم سیاه قاطع می‌شود.

12. ... ♘g4

13.♗d4 ♘g×e5

وضع سیاه بهتر است. (اشپیلمن ـ فاین، سال ۱۹۳۶)

چنان‌که هم‌اکنون مشاهده کردیم راه 5.♕a4+ برای سفید موجب اتلاف زمان می‌شود و برای سیاه در کار گسترش، برتری روشنی فراهم خواهد ساخت به همین دلیل است که دادن کیش در پنجمین حرکت سفید عملاً کنار رفته است.

اینک راه مهم دیگری را که سفید می‌تواند به‌جای 5.♕a4+ انتخاب کند مورد بررسی قرار می‌دهیم:

5.e3 0-0

چون هنوز به بحث درباره‌ی دفاع نیمزویچ نرسیده‌ایم لذا در اینجا فقط به ذکر این نکته اکتفا می‌شود که سیاه می‌تواند به روش زیر بازی را به یکی از شکلهای دلخواه از دفاع نیمزویچ بکشاند:

5. ...c5 6.♗d3 d×c4! 7.♗×c4 o-o 8.o-o ♘c6 الخ

بازی سیاه رضایت‌بخش است.

6.♗d3

6.a3 ♗×c3+ 7.b×c3 b6 8.♕c2 ♗b7 9.c×d5 e×d5 10.♗d3 ♘b d7 11.o-o ♖e8 12.c4 c5! 13.♗b2 ♖c8 14.d×c5 ♘×c5 $\mp$

(مسابقه بین بوداپست ـ مسکو، سال ۱۹۴۹
بازی تیپار و راگوزین)

6. ...	♘c6
7.o-o	d×c4
8.♗×c4	♗d6
9.♕c2	

9.♗b5 e5 (9...♗d7 10.e4) 10.♗×c6 e×d4! 11.♗×b7 (11.♘×d4 b×c6 12.♘×c6 ♕e8) ♗×b7 12.♘×d4 ♕d7 13.♘d b5 ♕c6 14.f3 ♗e5!=

9. ...	e5
10.h3	♕e7
11.♗d2	♗d7
12.♖ae1	♖ae8
13.♘g5	g6
14.d×e5	♘×e5
15.♗b3	c5!

تفسیر این راه بازی از راگوزین است و به نظر وی وضع دو هماورد برابر است. همان‌طور که قبلاً گفته شد وضع نمونه‌ی روش راگوزین ممکن است از دفاع نیمزوویچ در بازی پیاده‌ی وزیر ایجاد شود.

اینک دو مثال در این باره آورده می‌شود:

مثال اول:

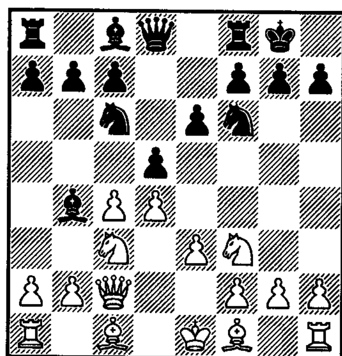
1.d4	♘f6
2.c4	e6
3.♘c3	♗b4
4.♕c2	d5
5.e3	o-o

6.♘f3	♘c6

(شکل ۱۹۲)

اسب خانه‌ی c6 را اشغال کرده است بی‌آن‌که نظیر روش راگوزین بر اثر حرکت ♕a4+ به این کار مجبور شده باشد.

این طرز گسترش اسب مخصوص راگوزین است مقصود راگوزین کنترل خانه‌ی e5 است به منظور آنکه بعداً پیاده‌ی شاه را پیش برانند. راگوزین در این خصوص می‌گوید گسترش اسب قبل از بازی c5 با روش معمولی این دفاع مغایرت دارد. سیاه اول پیشروی e5 را فراهم می‌سازد و اگر به این کار موفق نشود آنگاه به جست و جوی شانسهای متقابل در جناح وزیر برمی‌آید.


۱۹۲

7.a3

اگر سفید این فیل را فوراً نراند در آن صورت سیاه فرصت پیدا می‌کند پیاده‌ی c4 را بزند و سپس فیل را به خانه‌ی d6 عقب بکشد و به این ترتیب به اجرای حرکت e5 مطمئن شود. حال آنکه اکنون بازی 7...♗d6 به علت 8.c5 ضعیف است.

7. ...	♗×c3+
8.♕×c3	♗d7
9.b4	

پیش از آنکه سیاه فرصت پیدا کند و با a5 از این حرکت ممانعت به عمل آورد. مثال:

9.♗d3 a5 10.o-o a4! سپس 11...♘a5 12...♘b3

9. ...	a5!
10.b5?	

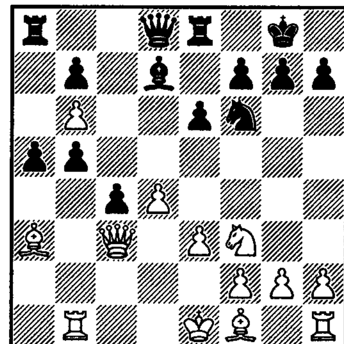
بهتر آن است که با 10.♖b1 زنجیر پیاده‌ها را حفاظت کند.

10. ...	♘a7
11.a4	c6!
12.♗a3	♖e8
13.♖b1	d×c4
14.b6?	

بازی درست چنین است:

14.♗×c4 c×b5 15.a×b5 ♘d5 16.♕d3 الخ

14. ...	♘b5!
15.a×b5	c×b5



۱۹۳

این بازی در عصری که بازی شد اثر مطلوبی در شطرنج‌بازان باقی گذاشت.

به طوری که در وضع شکل بالا مشاهده می‌کنیم سیاه در جناح وزیر دارای سه پیاده‌ی پیوسته و رونده است و دیر یا زود سفید ناگزیر است در برابر فشار و مزاحمت این پیاده‌ها سوار اضافی را پس بدهد. همچنان که سیاه سرانجام بازی را به طرز درخشانی برده است.

مثال دوم:

1.d4	♘f6
2.c4	e6
3.♘c3	♗b4
4.♕b3	♘c6
5.e3	d5
6.♘f3	o-o
7.a3	d×c4!
8.♗×c4	♗d6

اینک سیاه می‌تواند میان حرکات 9...e5 و 9...♘a5 یکی را برگزینند.

9.♗b5	e5!
10.♗×c6	e×d4
11.♘×d4	b×c6
12.♘×c6	♕d7

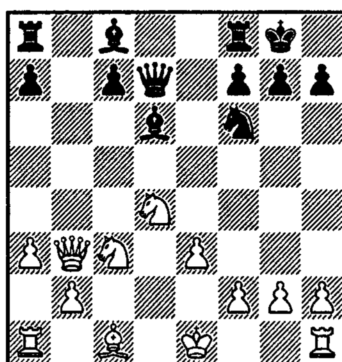
سیاه یک پیاده قربانی داده است اما برتری وضع این قربانی را کاملاً توجیه می‌کند.

13.♘d4

(شکل ۱۹۴)

و حالا به‌جای 13...♕g4 که راگوزین در سال ۱۹۳۶ در شهر مسکو در مقابل کاپلابلانکا

بازی کرده است به عقیده‌ی کاپلابلانکا سیاه باید 13...♗a6 انجام دهد.



۱۹۴

دفاع اسلاو

اکنون به شرح راهی پرداخته می‌شود که چون به وسیله‌ی استادان شطرنج اسلواک مطرح شده دفاع اسلاو نام گرفته است. در این شیوه‌ی دفاعی سیاه در دومین حرکت c7-c6 بازی می‌کند.

1.d4	**d5**
2.c4	**c6**

سیاه از پیاده‌ی مرکز دفاع می‌کند بی‌آن‌که راه را بر فیل وزیر ببندد.

محققاً این دفاع بسیار محکم است و هرگز دلیلی بر رد آن ارائه نگشته است. سیاه نظیر دفاع ارتدوکس از پیاده‌ی وزیر حمایت می‌کند، با این تفاوت که راه خروج فیل وزیر را مسدود نمی‌سازد جنبه‌ی منفی آن در مقایسه با دفاع ارتدوکس در آن است که اسب وزیر از گسترش در خانه‌ی c6 محروم می‌شود. ضمناً اقدام به یک بازی متقابل به کمک پیش راندن پیاده‌ی ستون c در اینجا یا مطرح نمی‌شود و یا اجرای آن با اتلاف زمان همراه است. از سوی دیگر در بسیاری حالات گرفتن پیاده‌ی c4 و حفظ آن با b7-b5 تهدیدی است که سفید باید آن را در نظر داشته باشد.

3.♘f3

از ادامه‌ی 3.♘c3e5 به نام گامبی متقابل ویناور اجتناب می‌کند (گامبی ویناور را بعداً می‌بینیم).

3. ...	**♘f6**
4.♘c3	

سفید اگر مایل به ورود در حالات مختلف دفاع اسلاو نباشد می‌تواند روش معاوضه را به شرح پایین دنبال کند. آنچه مسلم است مسایلی که پس از معاوضه‌ی پیاده‌ها در برابر بازی سیاه ظاهر می‌شود کمتر حل‌نشدنی می‌ماند:

4.c×d5 c×d5 5.♘c3 ♘c6 6.♗f4 ♗f5 7.e3 e6 (7...a6 8.♘e5 ♖c8 9.g4 ♗d7 10.♗g2 e6 11.o-o h6 12.♗g3 ♗e7 13.f4 ♘×e5 14.f×e5 ♘h7=) 8.♕b3 ♗b4 (8...♕b6 9.♕×b6 a×b6 10.a3$\pm$) 9.♗b5 ♕e7 10.a3 ♗×c3+ 11.♕×c3 o-o

وضع دو طرف برابر است.

4. ...	**d×c4**

حرکت بالا وزیر سفید را از خانه‌ی b3 محروم می‌سازد و در نتیجه سیاه می‌تواند بدون مشکل فیل وزیر را در خانه‌ی f5 گسترش بدهد. سیاه وقتی دفاع اسلاو را انتخاب می‌کند ناچار است ورود وزیر حریف را به خانه‌ی b3 مورد توجه قرار بدهد و همین امکان سفید است که

غالباً گسترش پیش از وقت فیل وزیر سیاه را مشکوک می‌سازد. مثال:

4. ...♗f5 5.c×d5 c×d5 6.♕b3!

ادامه‌ی فوق در بازی بین الخین ـ کاپابلانکا، سال ۱۹۲۴ جریان یافته است و سیاه ناگزیر 6...♗c8 بازی کرده است زیرا حرکت 6...b6 برای او ایجاد مشکل می‌کند. بد نیست بدانیم که حرکات:

4. ...e6 5.e3

بازی را به راه مران در می‌آورد.

5.a4

حرکتی است احتیاطی که سیاه را از اجرای b5 و دفاع از پیاده‌ی c4 مانع می‌شود. سفید همچنین می‌تواند با 5.e3 به گسترش ادامه دهد. (این راه را بعداً بررسی می‌کنیم) اما این ادامه ضعیف است و کمتر بازی می‌شود. یک راه بازی جالب 5.e4 است که گِلر استاد شطرنج شوروی به دفعات آن را بازی کرده است. مثال:

5.e4!? b5 6.e5 ♘d5 7.a4 e6 8.a×b5 ♘×c3 9.b×c3 c×b5 10.♘g5! ♗b7 11.♕h5 g6 12.♕g4 ♗e7 13.♗e2 ♗d5 14.♗f3 ♘c6

شانسهای سیاه کمتر از سفید نیست.

5. ...	**♗f5**
الف) 6.e3	**e6**
7.♗×c4	**♗b4**

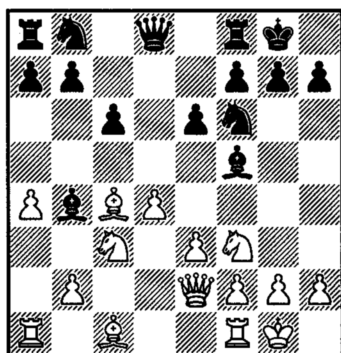
یک راه ادامه‌ی خوب برای سیاه چنین است:

7. ...♘b-d7 8.♕e2 ♗b4 9.o-o ♗g6 10.♗d3 ♗×d3 11.♕×d3 o-o 12.♖d1 ♕e7 13.e4 e5 الخ

این بازی در سال ۱۹۳۷ میان ایوه ـ الخین در پانزدهمین دست بازی از مسابقه بر سر عنوان قهرمانی جهان انجام شده است و اکنون وضع دو طرف برابر است. سیاه با حرکت متن اسب c3 یعنی مدافع خانه‌ی e4 را هدف گرفته است زیرا سفید در وضعیت حاضر می‌کوشد پیاده‌ی شاه خود را پیش براند.

8.o-o	**o-o**
9.♕e2	

به این ترتیب به وضع بنیادی دفاع اسلاو رسیده‌ایم. سفید همچنین می‌تواند 9.♘h4 بازی کند و این راه بازی را در پایان این مبحث در یک بازی می‌بینیم.



۱۹۵

قصد سفید پیش راندن پیاده‌ی شاه است و سیاه برای جلوگیری از این پیشروی فوری می‌تواند به سه طریق متفاوت زیر بازی کند:

1) 9. ... c5
2) 9. ...♘e4
3) 9. ...♗g4

1) 9. ... **c5**

منظور آن است که در جواب 10.e4 حرکت 10...c×d4 را بازی کند. این حرکت بر اثر بررسیهای پلاونتز استاد شطرنج شوروی رد شده است، از این قرار:

10.♘a2! ♗a5

حرکت 10...♘c6 بهتر به نظر می‌رسد و ادامه‌ی آن چنین است:

10. ...♘c6 11.♘×b4 ♘×b4 12.♗d2

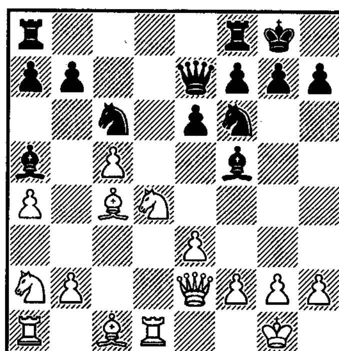
که چون برای سفید دو فیل باقی می‌ماند، کمی برتری دارد. سیاه حرکت متن را برای آن بازی کرده است که از داشتن دو فیل محروم نشود.

11.d×c5 ♘c6

مدتها گمان می‌رفت که سیاه همیشه می‌تواند پیاده‌ی c5 را پس بگیرد.

12.♖d1 ♕e7

13.♘d4!



۱۹۶

اینک ادامه‌ی دو بازی آورده می‌شود که هر دو به برتری قاطع سفید انجامیده است.

a) 13. ... ♕×c5?

پیاده را پس می‌گیرد اما بازی را از دست می‌دهد.

14.b4! ♘×b4

14. ...♗×b4 15.♘×c6 b×c6 16.♘×b4 ♕×b4 17.♗a3 الخ

15.♗a3!

تهدید سفید به شرح زیر است:

16.♘b3 ♕b6 17.♘×a5 سپس 18.♗×b4

در بازی بلاونتز - ورسوف، که این بطلان برای اولین بار نشان داده شده، سیاه کوشیده است با 15...♖fc8 به مقابله برخیزد اما پس از ادامه‌ی پایین:

16.♖dc1! ♕b6 17.♘×f5 e×f5 18.♖a b1 ♘×a2

(می‌کوشد در قبال از دست رفتن وزیر دو رخ حریف را بگیرد.)

19.♗×f7+! ♔×f7 20.♕×a2+

سفید سریعاً بازی را برده است.

در بازی راگوزین - فلور (مسکو سال ۱۹۳۶) سیاه حرکتی از ادامه‌ی پیشنهادی تئوری را انتخاب کرده و این‌طور بازی کرده است:

b) 13. ... ♖d8

از نقطه‌نظر تئوری ادامه حرکت بالا این است:

14.♘×c6 b×c6 15.b4 ♗c7 16.h3 ♖×d1+ 17.♕×d1 ♗e5

که وضع سیاه جبران کمبود پیاده را می‌کند اما در بازی راگوزین - فلور سفید چنین ادامه داده است.

14.b4!

14. ...♘×b4 15.♗d2 ♘c6 (15...♘×c5 16.♘b3 ♕b6 17.♘×a5 الخ) 16.♘×c6

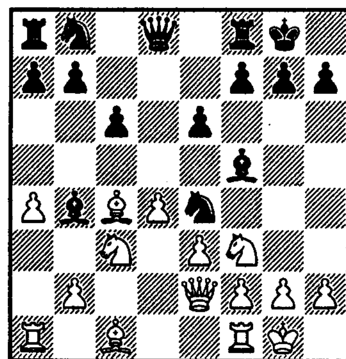
بنابراین چون پیاده‌ی b4 گرفتنی نیست سیاه بازی را به شرح زیر دنبال کرده است:

14. ... ♗c7

و سفید به خاطر برتری نیروها سرانجام بازی را برده است.

2) 9. ... ♘e4

حرکت بالا که محققاً سفید را از پیش راندن پیاده‌ی شاه مانع می‌شود مدتها در این وضع نیرومندترین حرکت به شمار می‌رفته است.



۱۹۷

10.♗d3!

این قربانی پیاده در سال ۱۹۳۷ توسط ایوه در مسابقه‌ی دوجانبه نامبرده با الخین در عمل وارد شده و متداول گردیده است.

ایده‌ی سامیش یعنی حرکت 10.g4 بسیار جالب توجه است. مثال:

10.g4! ♗g6 (10...♘×c3 11.b×c3 ♗×g4 12.c×b4 ♕f6 13.♔g2 ♕g6 14.♕d1±) 11.♘e5 ♘×c3=

(الخین ـ ایوه، مسابقه‌ی سال ۱۹۳۷)

10. ... ♗×c3

10. ...♘×c3 11.b×c3 ♗×c3 12.♖b1

با تهدید دوجانبه‌ی 13.♖×b7 و همچنین 13.♗×f5 e×f5 14.♕c2

11.b×c3 ♘×c3

12.♕c2 ♗×d3

13.♕×d3 ♘d5

14.♗a3 ♖e8

15.♖b1

سفید به خاطر پیاده‌ی قربانی شده فشار نیرومندی وارد می‌سازد. در بازی نایدورف ـ تریفونوویچ، پراک، سال ۱۹۴۹ بازی چنین دنبال شده است:

15. ... b6

16.♘e5! ♘f6

17.♕c3 ♘fd7

سیاه بی‌آنکه از پیاده‌ی اضافی دفاع کند برای از جا کندن اسب e5 و بهبود وضع، به اجرای حرکت متن دست زده است. اکنون اگر سفید پیاده‌ی c6 را بزند پس از:

18. ...♘×c6 19.♕×c6 ♖c8

وضع متعادل می‌شود.

18.♘c4 c5

19.♘d6 ♖f8

20.♖fd1 ♕h4

21.a5

سفید به برتری بارزی دست یافته است.

3) 9. ... ♗g4

بعد از حرکت بالا سفید از اجرای اندیشه‌ی خود یعنی پیش راندن پیاده‌ی شاه باز می‌ماند زیرا پس از 10.e4 سیاه 10...♗×f3 سپس 11...♕×d4 بازی خواهد کرد. حرکت دفاعی سیاه بی‌آنکه راه پیشروی پیاده‌ی شاه سفید را بگیرد دست یافتن به تساوی را برای او ممکن می‌سازد.

10.♖d1

10.h3 ♗×f3 11.♕×f3 ♘bd7 12.♖d1 e5=

(رشفسکی ـ اسمیسلوف شانزدهمین دور از مسابقه‌ی قهرمانی جهان در مسکو، سال ۱۹۴۸)

10. ... ♘bd7

11.h3 ♗h5

12.e4

سفید سرانجام پیاده‌ی شاه را پیش می‌راند!

12. ... ♕e7

13.e5

ایوه حرکت 13.a5 را توصیه می‌کند و به نظر او بازی سفید از حریف بهتر می‌شود. در آن حال اگر سیاه 13...e5 بازی کند با پاسخ 14.g4 برخورد می‌کند.

13. ... ♘d5

14.♘e4 h6

15.♘g3 ♗g6

تساوی برقرار است. (فلور ـ رشفسکی، سال ۱۹۳۷)

ب) 6.♘e5

هدف سفید آن است که با حرکت f3 سپس e4 مرکز را متصرف شود. این روش نسبت به ادامه‌ی 6.e3 پیچیدگیهای تاکتیکی بیشتری دارد.

1) 6. ... ♘bd7

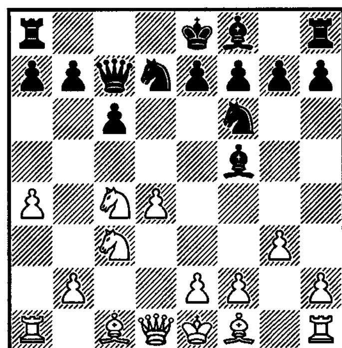
سیاه با حرکت بالا و حرکت بعدی خانه‌ی e5 را زیر نظر می‌گیرد تا بتواند بعداً پیاده‌ی شاه را دو خانه جلو براند. این کار به منزله‌ی نقض اصول کلی به شمار می‌رود اما سالها گذشته است تا بطلان این حمله‌ی متقابل نابهنگام به اثبات رسیده است.

7.♘×c4

7.♘×d7 ♘×d7! 8.e4 ♗g6 9.♗×c4 e5=

7. ... ♕c7

8.g3!



۱۹۸

این حرکت به سفید امکان می‌دهد فیل وزیر را در خانه‌ی f4 مستقر سازد. ادامه‌ی 8.♕b3 به شرح زیر رد شده است.

8. ...e5! 9.d×e5 ♘c5! 10.♕a2 ♘a6 (با تهدید ♘b4) 11.e4 ♘×e4

12.♘×e4 ♗×e4⩱

(پطروف ـ کاپابلانکا، سال ۱۹۳۷).

8. ...	e5
9.d×e5	♘×e5
10.♗f4	

اکنون اسب e5 آچمز شده و مورد حمله قرار گرفته است.

10. ...	♘fd7
11.♗g2	f6
12.o-o	♖d8

12. ... ♗e6 13.♘×e5 f×e5 14.♗e3 ♗c5 15.♕c1⩲

13.♕c1

هدف این حرکت سفید، تنها بیرون بردن وزیر از برابر رخ حریف نیست بلکه دسترسی به خانه‌ی e3 را نیز در نظر دارد.

13. ...	♗e6

سیاه سعی می‌کند از مزاحمت ♘c4 خلاص شود.

14.♘e4!

این بازی در سال ۱۹۳۷ میان ایوه و الخین انجام گرفته است و وضع سفید بهتر است.

در مسابقه‌ی بین‌المللی مسکو سال ۱۹۳۶ لِونفیش با ادامه‌ی زیر:

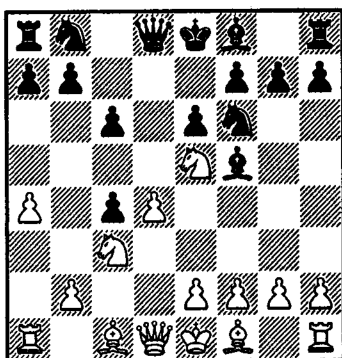
14.♘×e5 ♘×e5 15.♘e4

در برابر فلور کسب برتری کرده است. با این‌همه لازم است خاطرنشان شود که حرکت متن از ادامه‌ی اخیر قوی‌تر است.

2) 6. ...	e6

حرکت بالا از ♘d7...6 آرام‌تر است و سیاه را به تساوی می‌رساند. مثال:

(شکل ۱۹۹)



۱۹۹

7.f3

برای آنکه 8.e4 بازی کند.

7. ...	♗b4
8.♗g5	

ادامه‌ی 8.e4 پرمخاطره است و کمترین بی‌احتیاطی سفید موجب برتری حریف خواهد شد. مثال:

8.e4 ♗×e4 9.f×e4 ♘×e4 10.♗d2 (10.♕f3 ♕×d4 11.♕×f7+ ♔d8 12.♗g5+ ♘×g5 13.♕×g7 ♕e3+ 14.♔d1 ♖f8 15.♘×c4 ♕c5 16.♔c2 ♘d7 17.♖d1 ♕e7 سیاه برتری نمایان دارد) ♕×d4 11.♘×e4 ♕×e4+ 12.♕e2 ♗×d2+ 13.♔×d2 ♕d5+ 14.♔c2 ♘a6 15.♘×c4 o-o-o 16.♕e3 ♘c5

سیاه در برابر کمبود سوار، جبران کافی دارد. یوکوویچ برای حرکت پانزدهم b5...15 را توصیه می‌کند و وضع دو طرف بازی را برابر می‌داند.

حرکت 8.♘×c4 به شرح زیر بازی را به تساوی می‌کشاند.

8. ...o-o 9.♗g5 c5 10.d×c5 ♕×d1+ 11.♖×d1 ♗c2 الخ

8. ...	h6
9.♗×f6	g×f6

اسب e5 را فراری دهد، بهتر است سفید 9.♗h4 بازی کند و پاسخ سیاه 9...♘bd7 خواهد بود.

10.♘×c4	c5!
11.d×c5	♕×d1+
12.♖×d1	♗c2!
13.♖c1	♗b3
14.♘d2	♗×c3
15.♖×c3	♗×a4

بازی دو طرف برابر است. (ایوه ـ الخین، مسابقه‌ی سال ۱۹۳۷)

راه الخین

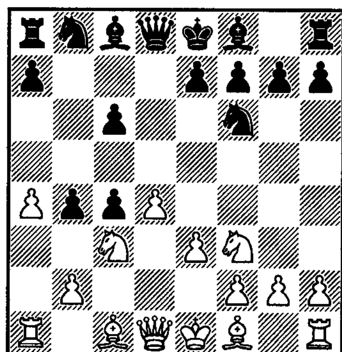
در مبحث دفاع اسلاو سفید به‌جای حرکت احتیاطی 5.a4 می‌تواند 5.e3 بازی کند اما در آن صورت باید به دقت هرچه تمام‌تر مبارزه را ادامه بدهد.

1.d4	d5
2.c4	c6
3.♘f3	♘f6
4.♘c3	d×c4
5.e3	b5!
6.a4	

تنها وسیله پاره‌کردن زنجیر پیاده‌های سیاه همین است.

6. ...	b4

سیاه که در صدد حفظ پیاده‌ی گرفته‌شده نیست در جناح وزیر به عملیات می‌پردازد.



۲۰۰

1) 7.♘a2

هرچند بهترین خانه‌ی عقب‌نشینی اسب همین است، با این وصف چند «زمان» لازم است تا این اسب به صحنه‌ی عملیات برگردد.

7. ...	e6
8.♗×c4	♗e7
9.o-o	o-o
10.♕e2	♗b7
11.♖d1	a5

ادامه‌ی پایین هم خوب است:

11. ...c5 12.d×c5 ♕a5 الخ

حالا سفید برای آنکه ♘a2 را وارد میدان کند باید مشکلاتی را از پیش بردارد.

12.♗d2	♘bd7
13.♘c1	♕b6
14.♘b3	c5!

بازی خوب برای سیاه (رشفسکی ـ اسمیسلوف مسابقه‌ی رادیویی آمریکا و شوروی سال ۱۹۴۵).

در بازیهای قدیمی که بر این زمینه جریان یافته است این پیشروی خیلی زودتر اجرا می‌شده و در نتیجه مشکلاتی برای سیاه ایجاد می‌کرده است. از جمله‌ی این دشواریها یکی ضعف خانه‌ی b5 قبل از رفتن شاه سیاه به قلعه است که در نتیجه آن فیل شاه سفید می‌تواند در آن نقطه مستقر شود. در بازیهای منطبق بر اصول کلی که قبل از رفتن قلعه هرگونه اقدام به معاوضه در مرکز را مجاز نمی‌داند، سیاه پس از برقراری ارتباط میان رخها به اجرای حرکت c5 دست می‌زند. این یک نکته‌ی اساسی روش نوین به شمار می‌رود.

2) 7.♘b1

این ادامه خیلی ضعیف است و به سیاه آزادی عمل زیادی می‌بخشد.

7. ...	**♗a6!**
8.♗e2	**e6**
9.♘e5	**♗e7**
10.o-o	**o-o**
11.♘×c4	**c5!**

حرکتی مهم و اساسی است.

12.d×c5	**♘bd7**

سیاه برای زدن پیاده عجله نمی‌کند.

13.c6	**♘c5**
14.♘bd2	**♕c7**
15.♕c2	**♖ad8**
16.♗f3	**♘d5!**

سیاه که در صدد است پیاده‌ی c6 را پس بگیرد نسبت به حریف بازی آزادتری دارد (الخین ـ ایوه، مسابقه‌ی سال ۱۹۳۷).

گامبی متقابل ویناور

اگر سفید به‌جای 3.♘f3 حرکت 3.♘c3 را بازی کند، سیاه می‌تواند راه گامبی ویناور را انتخاب کند. از این قرار:

1.d4	**d5**
2.c4	**c6**
3.♘c3	

این ادامه روز به روز کمتر بازی می‌شود. معمولاً این پس و پیش شدن حرکات واکنشی را باعث می‌شود که در زیر به شرح آن می‌پردازیم.

3. ...	**e5!?**

حرکت بالا که گامبی ویناور نامیده شده به‌شدت مورد انتقاد قرار گرفته است و امروزه تقریباً بازی نمی‌شود. ذیلاً عکس‌العمل سفید را در برابر این گامبی بررسی می‌کنیم.

1) 4.d×e5

این حرکت بازی سیاه را آسان می‌سازد.

4. ...	**d4**
5.♘e4	**♕a5+**

پیاده را پس می‌گیرد.

6.♘d2

پس از حرکات 6.♗d2♕×e5 سفید ناچار است با صرف زمان، اسب مورد تهدید را نقل‌مکان بدهد و سیاه به سهولت وضع را متعادل می‌سازد.

6. ... ♘d7!

حرکت متن از زدن پیاده‌ی حریف قوی‌تر است، یوکوویچ ادامه‌ی زیر را برای سیاه توصیه می‌کند.

6. ...♗f5 7.♘f3 c5! 8.♕b3 ♘a6=

7.♘f3

بازی 7.f4 نادرست است زیرا ضعف خانه‌ی e3 به ضرر سفید تمام می‌شود و بعد از 7...♘h6! سفید نمی‌تواند از نفوذ اسب شاه حریف به این خانه جلوگیری کند.

7. ... ♘×e5

8.♘×e5

وضع سفید اندکی مزیت دارد.

چنان‌که دیدیم زدن فوری پیاده‌ی e5 گامبی متقابل را رد نمی‌کند.

2) 4.c×d5 c×d5

5.♘f3

الخین راه زیر را توصیه می‌کند:

5.e4 d×e4 6.♗b5+ ♗d7 7.d×e5 ♗×b5 8.♕×d8+ ♔×d8 9.♘×b5 ♗b4+ 10.♔e2 a6 11.♘d4 ♘e7 12.♔e3

برتری با سفید است.

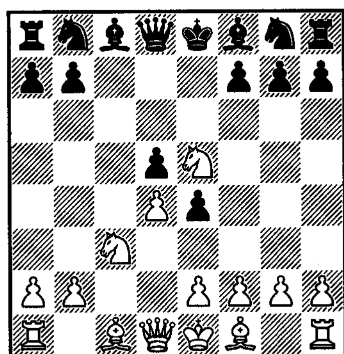
5. ... e4

5. ...♘c6 6.♘×e5 ♘×e5 7.d×e5 d4 8.♕a4+

سفید پیاده را حفظ می‌کند.

6.♘e5

ایوه بازی 6.♘d2 سپس e3♕b3 را سفارش می‌کند. در شکل پایین گویی با مهره‌های سفید شروع بازی فرانسوی انجام شده است.



۲۰۱

6. ... ♘c6!

حرکتی است که سیاه را به وضع برابر می‌رساند. دیگر حرکات سیاه ضعیف است. مثال:

6. ...f6? 7.♕a4+ ♔e7 8.♕b3! f×e5 9.♗g5+ ♘f6 10.d×e5 الخ

6. ...♕a5 (حرکت لاسکر) 7.e3! ♗b4 (7...f6 8.♕h5+) 8.♗d2 ♘e7 9.a3 (9.♗b5+ ♔f8 10.♕h5 ♗e6 11.♗e2 f6 12.f3! f×e5 13.f×e4 ♘g6 14.o-o حمله برنده‌ای دارد) ♗×c3 10.♗×c3 ♕b6 11.♕a4+ ♔f8 12.♗b5 ♕e6 13.♗e8! الخ

ادامه‌ی محافظه‌کارانه در دفاع اسلاو

3.e3

1.d4 d5

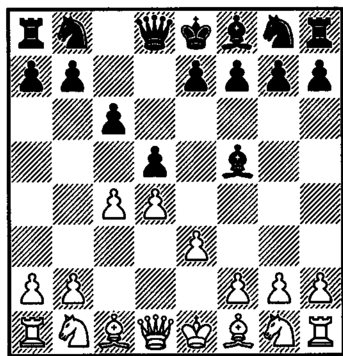
2.c4 c6

3.e3

حـرکتی است آرام کـه بـیشتر از ادامـه‌ی طبیعی 3.♘f3 به سیاه آزادی می‌دهد. این آزادی از دو راه زیر برای سیاه قابل وصول است:

راه اول

3. ...	**♗f5**



۲۰۲

4.♕b3	**♕c8**

بازی 4...♕b6 به دلیل زیر جایز نیست.

5.c×d5 ♕×b3 6.a×b3 ♗×b1 (6...c×d5 7.♘c3 ♘f6 8.♘b5) 7.d×c6! ♗e4 8.♖×a7! ♖×a7 9.c7! الخ

5.♘f3	**♘f6**
6.♘c3	**e6**
7.c×d5	**c×d5**
8.♘e5	**♘fd7**

به قصد آنکه در صورت لزوم f6 بازی کند و اسب سفید را از موضع حساسش براند.

9.♗d2	**♘c6**

بازی دو طرف برابر است.

راه دوم ـ دیوار سنگی

3. ...	**e6**
4.♘f3	**f5**

این طرز آرایش پیاده‌های سیاه بجاست که دیوار سنگی نامیده شود. به عقیده‌ی تاراش هنگامی که سفید با e3 راه را به روی فیل وزیر خود می‌بندد، صف‌آرایی پیاده‌های سیاه به وضع بـالا هـمواره خـوب است. خـوانـندگان مـختصر بررسی درباره‌ی این مبحث را در دفاع هلندی خواهند دید.

5.♘c3	**♘f6**
6.♗d3	**♘e4**

ایـن حـرکت سـیاه ایـده اسـتادانـه آرایش بالاست. اسب سیاه در قلب صحنه‌ی پیکار بر مـواضع حـریف فشـار شـدیدی وارد مـی‌آورد و سفید اگر با جلو راندن بعدی f3 آن را به عقب براند در آن صورت پیاده‌ی e3 ضعیف خواهد شد.

7.♘e5

لِونفیش بازی 7.g4 را توصیه می‌کند اما در آن حال وضع بسیار بغرنج می‌شود. حرکت متن تهدید +8.♕h5 را به دنبال دارد.

7. ...	**♕h4**
8.o-o	**♘d7**
9.f4	

دیوار سنگی متقابلی برپا شده است و برتری سفید در مرتبه‌ی حداقل است.

***

در پایان مبحث مهم گامبی وزیر بار دیگر

نظری به حرکات بنیادی این گامبی انداخته می‌شود:

1.d4 d5
2.c4

سیاه علاوه بر آنچه تا اینجا گفته شده است در حرکت دوم امکانات وسیع دیگری نیز در اختیار دارد که یکایک آنها به شرح زیر و به طور اختصار مورد بررسی قرار داده می‌شود. اما باید گفته شود که این بازیها نویدبخش نیستند و امروزه به کار نمی‌روند.

1) 2. ... c5

هدف این حرکت تسویه‌ی فوری مرکز است. اصل موضوع عالی است زیر سرانجام سیاه باید برای توفیق در اجرای حرکت c5... رنج و زحمت فراوان بکشد اما این حرکت باعث می‌شود سفید در کار گسترش برتری پیدا کند:

3.c×d5 ♕×d5
4.♘f3 c×d4
5.♘c3 ♕a5
6.♘×d4 ♘f6
7.♘b3 ♕c7
8.g3 الخ

سفید برتری دارد.

2) 2. ... g6

منظور سیاه آن است که از اجرای حرکت e6 خودداری کند تا فیل وزیرش بتواند از قطر آزاد c8-h3 استفاده نماید.

با اجرای حرکت زیر:

3.♘c3 ♘f6

بازی به دفاع گرونفلد وارد می‌شود و این راه تدافعی بعداً بررسی خواهد شد. بازی 3.c×d5 بسیار نیرومند است و بعد از حرکات زیر:

3. ... ♕×d5
4.♘c3 ♕a5
5.♘f3

قوای سفید به وضع بسیار عالی گسترش پیدا می‌کند.

3) 2. ... ♘c6

این بازی که به دفاع چیگورین مشهور است تحت همین عنوان بعداً از نظر خوانندگان خواهد گذشت.

4) 2. ... ♘f6

در واقع راه بالا روش مستقلی به شمار نمی‌آید چون ممکن است به راه‌های گوناگون دیگری تبدیل بشود. مثلاً بعد از 3.♘c3g6 بازی به دفاع گرونفلد در آید و یا پس از 3.♘f3c6 به دفاع اسلاو برسد. اکنون ببینیم اگر سفید حرکت 3.c×d5 را بازی کند پاسخ سیاه چگونه خواهد بود.

3. ... ♘×d5
4.e4 ♘f6
5.♗d3 e5!
6.d×e5 ♘g4

سیاه پیاده را پس می‌گیرد و وضع خوبی به دست می‌آورد. اما سفید در اجرای حرکت چهارم متن نباید عجله به خرج بدهد بلکه لازم است این‌طور بازی کند:

4.♘f3 ♗f5
5.e3 ♘c6

سفید همچنین می‌تواند !5.♕b3 بازی

کند که حرکتی بسیار نیرومند است.

6.♘bd2	**♘b6**

6. ...♘f6 7.♕b3 الخ

7.e4	**♗g4**
8.d5 الخ	

به این ترتیب سفید بی‌آنکه پیش‌روی پیاده‌ی شاه حریف را اجازه بدهد به همان نتیجه‌ی بالا رسیده است.

5) 2. ...	**♗f5**

سیاه می‌خواهد مشکل همیشگی فیل وزیر را سریعاً حل کند اما چون خروج این فیل موجب ضعف جناح وزیر می‌شود از این کار سودی نمی‌برد. مثلاً پس از حرکات پایین:

3.♘f3	**e6**
4.♕b3!	

سیاه برای یافتن پاسخ مناسب به دردسر می‌افتد.

4. ...	**♘c6**
5.c5!	**♖b8**
6.♗f4	

راه تعرضی بالا زیاد بازی می‌شود. سفید بر اثر پیش‌روی سریع در جناح وزیر به برتری روشنی دست می‌یابد.

لازم است به ذکر این نکته‌ی جالب پرداخته شود که پس از حرکت 3.♘f3 بهترین ایده برای سیاه بازی 3...c6 و ورود به دفاع اسلاو است و آن‌وقت در برابر حرکت 4.♘c3 جواب درست 4...e6 است و برعکس حرکت 4...♘f6 به دلیل ادامه‌ی زیر اشتباه خواهد بود:

4. ...	**♘f6?**
5.c×d5	**c×d5**
6.♕b3! الخ	

گامبی وزیر ـ دفاع اسلاو

توره ـ پلوگایفسکی

۱۹۸۹

• **1.d4**	**d5**
2.c4	**c6**
3.♘f3	**♘f6**
4.♘c3	**d×c4**
5.a4	**♗f5**
6.e3	**e6**
7.♗×c4	**♗b4**
8.o-o	**o-o**
9.♘h4	

این یورش بی‌پروای اسب از دیرباز شناخته شده است اما تنها در سالهای اخیر چهره‌ی واقعی خود را نشان داده است.

9. ...	**♗g4**

سیاه به قصد تضعیف جناح شاه سفید این حرکت را انجام داده است. در اینجا حرکت معمول 9...♘bd7 است. در واقع سیاه از ادامه‌ی 10.♘×f5e×f5 ترسی به خود راه نمی‌دهد زیرا به این ترتیب بر خانه‌ی e4 قویاً نظارت می‌کند. ضمناً اگر سفید به عوض آن که بلافاصله فیل سیاه را بزند 10.f3 بازی کند. بعد از:

10. ...♗g6 11.♘×g6 h×g6 12.♕c2

♖c8!

سیاه وضعیتی مناسب و بدون عیب و نقص خواهد داشت.

10.f3	**♗h5**
11.g4	**♗g6**
12.e4	

بی‌گفت‌وگو در این‌جا قوی‌ترین حرکت همین است. سفید بدون اتلاف وقت از عدم توانایی سیاه در اجرای حرکت 12...♘xe4 استفاده می‌کند و پیاده‌ی مرکز را پیش می‌راند. مثال:
12. ...♘xe4 13.♘xg6 ♘xc3 14.bxc3 ♗xc3 15.♘xf8 الخ

12. ...	**♘bd7**
13.g5	**♘e8**

حرکت 13...♘h5 به علت جواب 14.f4 نادرست است.

14.♘xg6	**hxg6**
15.♗e3	**♘d6!?**

پس از 15...♘c7 بر اثر ادامه‌ی زیر:
16.♕b3! ♕e7 17.♔h1 c5 18.d5 الخ

برتری با سفید خواهد بود. اسب سیاه در خانه‌ی d6 فعالیت بیشتری اعمال می‌کند. اما در عین حال این جنبه‌ی منفی بزرگ را هم دارد که راه بازگشت فیل شاه سیاه را می‌بندد و سیاه باید دائماً تهدید ♘a2 حریف را در نظر داشته باشد.

16.♗e2!?

در ابتدای امر به‌نظر می‌رسد که فیل قاعدتاً باید به خانه‌ی b3 عقب بنشیند. اما متعاقب آن سیاه امکان خواهد یافت حرکت آزادکننده‌ی 16...c5 را بازی کند. مثال:
16. ...c5 17.♘a2 ♗a5 18.dxc5 ♘xc5! 19.♗xc5 ♕xg5+ سپس 20...♕xc5

16. ...	**♗a5**

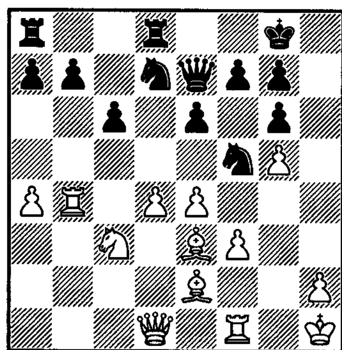
روشن است که پس از عقب‌نشینی فیل به خانه‌ی e2 اجرای حرکت 16...c5 میسر نیست:
17.♘a2! cxd4 (17...♗a5? 18.dxc5 ♘xc5 19.b4) 18.♘xb4 dxe3 19.♕xd6

سیاه تاوان قرار دادن اسب در خانه‌ی d6 را می‌پردازد.

17.♔h1	**♕e7**
18.♖b1	**♖fd8**
19.b4	**♗xb4**

در این‌جا حرکت طبیعی 19...♗c7 است. اما بعد از 20.f4 وضعیت سیاه فشرده و میدان عمل قوایش بسیار محدود می‌شود. به همین جهت است که ادامه‌ی فعال بالا را انتخاب می‌کند.

20.♖xb4	**♘f5!**



۲۰۳

سیاه امید خود را به این قربانی بسته ولی ظاهراً سفید همه‌چیز را پیش‌بینی کرده است.

21.e×f5 ♕×b4

22.♕d2

حالا پیاده‌ی بی‌دفاع b7 آرایش صحنه‌ی نمایش را تغییر می‌دهد.

22. ... e×f5

اگر سیاه 22...g×f5 بازی کند جواب سفید 23.g6! خواهد بود و تعداد پیاده‌های سیاه در قبال همکاری و هم‌آهنگی خوب سوارهای سفید به حساب نمی‌آید. ادامه‌ی این راه را کمی بررسی می‌کنیم.

بعد از 23.g6f×g6 سفید بازی را با حرکت 24.♗g5! دنبال می‌کند و در آن حال اجرای حرکت 24...♘f6 عملی نیست از این قرار:

25.♗×f6 g×f6 26.♕h6 الخ

و در مقابل حرکت 24...♖e8 بازی چنین دنبال می‌شود:

24. ... ♖e8 (♖d b8 25.♗f4)
25.♖b1 ♕a5 26.♖×b7

در نتیجه سوارهای سفید بر صحنه‌ی پیکار تسلط پیدا می‌کنند.

23.♖b1 ♕a5

24.♖×b7 ♖ab8

سیاه نمی‌تواند حضور رخ حریف را در عرض هفتم تحمل کند. مثال:

24. ...♘c5 25.♖e7! ♘×a4
26.♕a2

سفید در ایجاد تهدیدات قاطع پیشقدم است.

25.♖×b8 ♖×b8

در نگاه اول به نظر می‌رسد سیاه موردی برای ناراحتی ندارد و ضمناً جایگاه سوارهای سفید بد و نامناسب است. اما حرکت بعدی سفید همه‌چیز را در جای خود قرار می‌دهد.

26.d5!

«نیک‌بختی به روی افراد دلیر و جسور لبخند می‌زند.»

حالا اقدام اساسی، باز کردن راه فعالیت دو فیل است. فیلها یکی پس از دیگری تمام عرصه‌ی نبرد را جولانگاه خود قرار می‌دهند.

26. ... c×d5

27.♗b5 ♘b6

روشن است که سفید به آنچه می‌خواسته دست یافته است. فیل نشسته در خانه‌ی سیاه، مرکز جبهه را تقویت می‌کند و تهدیدهای مهلکی را بر روی قطر بزرگ a1-h8 بوجود می‌آورد. اکنون حرکت 27...♘f8 هیچ‌گونه کمکی به حال سیاه نمی‌کند. زیرا بعد از:

28.♘×d5 ♕×d2 29.♗×d2 a6
30.♗f4!

سیاه پیاده‌ی a6 را از دست می‌دهد. واضح است که اگر سفید به‌جای حرکت اخیر 30.♗×a6? بازی کند خطای بزرگی مرتکب شده است و پس از:

30. ...♖b1+ 31.♔g2 ♖b2

فیل سفید گرفته می‌شود. بهترین امکانات مقاومت سیاه در حرکت 27...♘e5! است. در آن حال بازی 28.♘×d5 راه به جایی نمی‌برد.

مثال:

28. ...♕xd2 29.♗xd2 a6 الخ

برعکس با اجرای حرکت 28.♗f4 و ادامه‌ی زیر:

28. ...♘xf3 29.♕d3! ♖c8 (29...♖xb5 30.axb5 ♕a1+ 31.♘d1) 30.♘xd5! ♕e1+ 31.♔g2 ♘h4+ 32.♔h3

سیاه تنها می‌تواند به معجزه امید داشته باشد.

28.♗d4 ♘c4

29.♕f4 ♖d8

30.h4!

یک طرح درست و آمیخته با بی‌پروایی. ایده‌ی سفید ایجاد شکاف و نفوذ در قلعه‌ی شاه حریف است.

30. ... ♕b4?

سیاه مبارزه را می‌بازد. او بایستی آخرین شانسهای خود را در انتخاب راه زیر جست‌وجو می‌کرد:

30. ...a6 31.♗c6 ♖d6 32.♗b7 ♕d8

منظور سیاه آن است که اگر سفید 33.♗c5 بازی کند روی حرکت 33...d4 حساب باز کند. اما سفید به‌جای حرکت مورد انتظار سیاه بازی را با 33.h5! ادامه خواهد داد که موجب بروز پی‌آمدهای ناخوشایند و جدی برای سیاه می‌شود. مثال:

33. ...♕d7 34.h6!

سفید قطر سیاه را از بازمانده‌ی سربازان حریف پاک و راه را هموار می‌سازد. ادامه‌ی این راه می‌تواند چنین باشد:

1) 34. ...♕xb7 35.hxg7 f6 36.gxf6 ♔f7 37.♕h6 (h4) ♕b8 38.♘e2! سپس 39.♘f4

2) 34. ...gxh6 35.♗xd5! hxg5 (35....h5 36.♗f6! ♘b6 37.♕e5!) 36.♕h2

این حرکت آخر تکلیف بازی را روشن می‌سازد.

31.♕c7 ♖f8

32.♗xc4

سفید با این معاوضه شانس کمترین واکنش موجود را از حریف می‌گیرد.

32. ... dxc4

اگر بازی به روش زیر دنبال شود:

32. ...♕xc4 33.♕xc4 dxc4 34.♗xa7 ♖d8 35.♗c5! ♖d3 36.♗b4 ♖xf3 37.♔g2

آن‌وقت پیاده‌ی رونده‌ی a4 بدون آنکه بتوان با آن مقابله کرد به سوی مسند وزارت رهسپار می‌شود.

33.♕e5 f6

34.♕e6+ ♔h7

35.gxf6

پایان جدال نزدیک است.

35. ... ♕b7

36.♘d5 gxf6

36. ...♕f7 37.fxg7 ♕xe6 38.gxf8♘+

37.♔g2	**♔h6**
38.♘×f6	**♖d8**
39.♘g8+	**♔h5**

39. ...♔h7 40.♘e7

در این وضعیت سیاه بی‌آنکه به انتظار حرکت 40.♕f6 حریف بماند، ادامه‌ی بازی را رها می‌سازد و به باخت اعتراف می‌کند.

دفاع نیمه اسلاو

در راه دفاعی اسلاو اگر سیاه در همان حرکات اولیه‌ی بازی حرکت e6 را انجام دهد و راه خروج فیل وزیرش را ببندد، بازی به روش دیگری تبدیل می‌شود که نام دفاع نیمه‌اسلاو را به خود گرفته است. اینک به بررسی این شیوه‌ی دفاعی پرداخته می‌شود.

1.d4	**d5**
2.c4	**c6**
3.♘f3	**♘f6**
4.♘c3	**e6**

حالا تهدید سیاه زدن پیاده‌ی c4 و حفظ آن با حرکت b5 است.

5.e3

راه دیگر بازی به ضدگامبی مران موسوم است چون سفید با اجرای حرکت 5.♗g5 سعی می‌کند حریف را از ورود به راه بازی معروف به مران که متعاقباً خواهیم دید مانع شود. مثال:

5.♗g5 d×c4 6.e4 b5 7.e5 h6 8.♗h4 g5

حرکات اخیر سیاه ابداعی باتوینیک قهرمان شطرنج جهان بعد از جنگ دوم جهانی است که هنگام بازی با مهره‌های سیاه به دفعات با این روش دفاعی به مبارزه با سفید برخاسته کسب موفقیت کرده است.

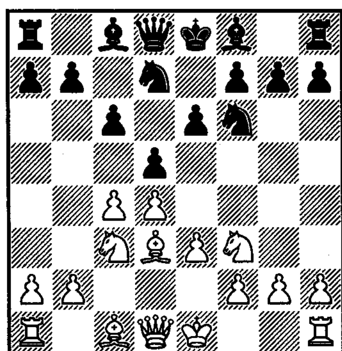
9.♘×g5 h×g5 10.♗×g5 ♘bd7 11.e×f6 ♗b7 12.♗e2 ♕b6 13.a4 o-o-o! 14.a5 ♕a6 15.o-o c5!

برتری با سیاه است.

5. ...	**♘bd7**

خانه‌های c5 و e5 را زیر نظر می‌گیرد.

6.♗d3



۲۰۴

اکنون سیاه با ایده‌ی آزاد ساختن بازی خود می‌تواند یکی از سه راه زیر را انتخاب کند:

۱) اجرای حرکت 6...♗d6 با قصد آن‌که e5... بازی کند.

۲) انجام دادن حرکت 6...♗e7 با هدف دست زدن به عملیات رزمی در جناح وزیر.

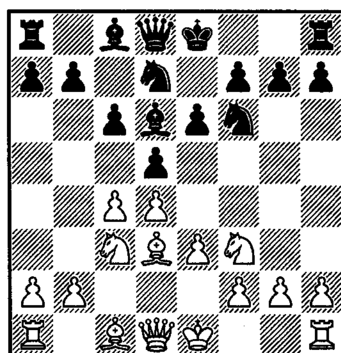
۳) گرفتن پیاده‌ی حریف با 6...d×c4 و سپس فعالیت در جناح وزیر.

این راه بازی به روش مران مشهور است و به حکم تجربه، از دو راه دیگر نیرومندتر است.

اول

6. ... ♗d6

سیاه نظارت بر خانه‌ی e5 را باز هم تقویت می‌کند و از استقرار ♘f3 در این خانه مانع می‌شود. این راه بازی برای سیاه راه مطمئن و رضایت‌بخشی است اما چندان جلب‌نظر نمی‌کند.


۲۰۵

7.o-o

7.e4 d×e4 (7...d×c4 8.♗×c4 e5 9.d×e5 ♘×e5 10.♘×e5 ♗×e5 11.♕×d8+ ♔×d8 12.♗g5 ♔e7 13.o-o-o h6 14.♗×f6+ g×f6 15.g3 ♗e6=) 8.♘×e4 ♘×e4 9.♗×e4 ♘f6 10.♗c2 ♗b4+! 11.♗d2 ♗×d2+ 12.♕×d2 o-o 13.o-o b5!

وضع طرفین برابر است. (گرونفلد ـ تارتاکوور، سال ۱۹۲۷)

7. ...	o-o
8.e4	d×e4
9.♘×e4	♘×e4
10.♗×e4	c5
11.♗c2	♕c7
12.♕d3	

تهدید مات خودنمایی می‌کند.

12. ...	f5

ضعف پیاده‌ی e6 بی‌اهمیت است و سفید نمی‌تواند از پیشروی این پیاده جلوگیری کند.

13.♖d1	c×d4
14.♕×d4	♗c5
15.♕h4	♘f6

سفید امتیازی ندارد.

دوم

6. ... ♗e7

این طرز گسترش، نظارتی بر خانه‌ی e5 ندارد. در نتیجه سفید می‌کوشد با فشار بر این خانه بهره‌برداری کند.

7.o-o	o-o
8.b3!	

فعالیت در مرکز با 8.e4 نتیجه‌ای نمی‌دهد زیرا پس از 8...d×e4 9.♘×e4 چون فیل شاه سیاه مورد حمله قرار نگرفته است سیاه می‌تواند به آرامی با 9...c5 یا 9...b6 بازی کند.

8. ...	b6

8. ...d×c4 9.b×c4!

بـه ایـن تـرتیب خـانه‌ی d5 زیـر نـظر قـرار می‌گیرد.

9.♗b2	♗b7
10.♕e2	c5!

10. ...♖c8 11.♖a c1 ♗d6 12.e4 d×c4 13.b×c4 e5 14.d×e5 ♗×e5

15.♖c d1$\pm$

(باتوینیک ـ کابلنتس، سال ۱۹۴۵)

11.♖ad1

بازی سفید بهتر است. تهدید سفید آن است که اسب شاه را در خانه‌ی e5 بنشاند و سپس آن را با f4 حمایت کند و این امر نتیجه‌ی منطقی ضعف خانه‌ی e5 است. درست است که سیاه بر خانه‌ی e4 کنترل دارد اما استقرار اسب شاه سیاه در خانه‌ی e4 به هر شکل که باشد قابل توصیه نیست. مثال:

11. ...	**♘e4**

11. ...♕c7 12.♘e5 ♘×e5 13.d×e5 ♘d7 14.f4 ♖f d8 15.♖f3 ♘f8 16.♖h3$\pm$

12.d×c5

ستون d را باز می‌کند.

12. ...	**♘×c3**
13.♗×c3	**b×c5**
14.c×d5	**e×d5**
15.♗a6!	

این بازی در سال ۱۹۳۶ میان ایوه و وینتر در نوتینگهام انجام شده است و وضع سفید بهتر است.

سوم
روش مران

ایده‌ی سیاه آن است که بتواند هر چه زودتر c5... بازی کند. ضمناً فیل وزیر را در خانه‌ی b7 و دیگر سوارها را به طرز معمول گسترش بدهد و اگر به این هدف برسد برتری مؤثری به دست می‌آورد.

رفتن در این مسیر دفاعی غالباً به پیدایش اکثریت پیاده‌های سیاه در جناح وزیر منجر می‌شود که در مرحله‌ی پایان بازی به نفع سیاه است. از آن طرف بازیکنی که با مهره‌های سفید بازی می‌کند باید هرچه زودتر که ممکن شود عملیات در مرکز جبهه را آغاز کند. در غیر این صورت شانس به دست گرفتن ابتکار عمل را از کف می‌دهد.

1.d4	**d5**
2.c4	**c6**

ممکن است ابتدا e6... بازی شود.

3.♘f3	**♘f6**
4.♘c3	**e6**
5.e3	**♘bd7**

اگر سیاه پیش از وقت 5...a6 بازی کند بر اثر حرکت !6.c5 وضع نامطلوبی پیدا می‌کند.

6.♗d3	**d×c4**
7.♗×c4	**b5**

دو بازی اخیر سیاه حرکات بنیادی روش مران است. سیاه پیاده‌های جناح وزیر را به حرکت در می‌آورد تا قطر بزرگ را روی فیل وزیر خود باز کند و این کار شامل پیشروی نهایی c5 می‌باشد.

8.♗d3

8.♗b3 b4 9.♘e2 ♗a6

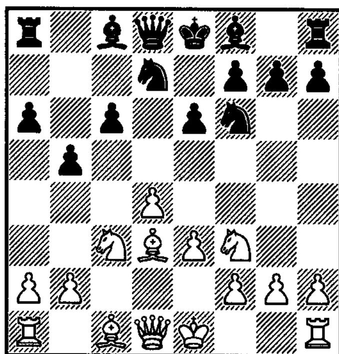
8.♗e2 a6 9.e4 b4 10.e5 b×c3 11.e×f6 c×b2 12.f×g7 ♗×g7 13.♗×b2 ♕a5+ 14.♘d2 c5=

(راگوزین ـ بوک ۱۹۴۸).

حرکت متن به تهیه‌ی مقدمات پیشروی e4 کمک می‌کند.

8. ... a6

از پیاده‌ی b5 دفاع می‌نماید تا بتواند c5 بازی کند.



۲۰۶

9.e4!

این حرکت از ادامه‌ی زیر قویتر است:

9.o-o c5 10.a4 b4 11.♘e4 ♗b7 12.♘e d2 ♗e7 13.a5 o-o 14.♘c4 ♕c7 15.♕e2 ♗e4!=

9. ... c5

10.e5

در بعضی از بازیهای مسابقات استادان شطرنج به‌جای حرکت بالا بازی 10.d5 را انجام داده‌اند. پاسخ سیاه به این حرکت سفید یکی 10...c4 است که چگونگی ادامه‌ی آن را در تفسیر بازی سیراوان ـ کورچنوی در پایان این شیوه‌ی دفاعی می‌بینیم و دیگر اجرای حرکت 10...e5 است از این قرار:

10.d5 e5 11.o-o c4 12.♗c2 ♗d6!=

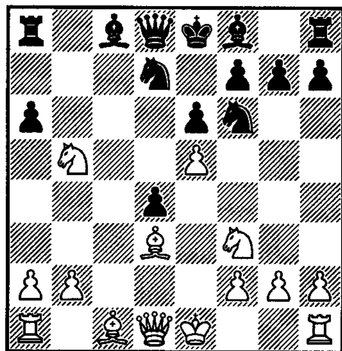
(فولتیش ـ تریفونوویچ، پراگ، سال ۱۹۴۶)

10. ... c×d4

11.♘×b5!

این حرکت که به بلومنفلد متعلق است به صورت ادامه‌ی معمولی در آمده است. بعد از حرکت 11.e×f6 سیاه با 11...d×c3 بازی خوبی پیدا می‌کند همچنین پس از حرکت قدیمی 11.♘e4 سیاه به روش زیر تساوی را برقرار می‌سازد:

11. ...♘d5 12.o-o ♗e7 13.a4 b4 14.♖e1 h6 15.♗c4 ♗b7 16.♕×d4 ♕b6=



۲۰۷

I

ادامه‌ی رنو ـ سوزین:

11. ... ♘×e5

12.♘×e5 a×b5

13.♕f3!

این ادامه که توسط اشتالبرگ معمول گشته قوی‌ترین راه ادامه است.

a) 13. ... ♗b4+

14.♔e2 ♖b8

14. ...♕d5 15.♕×d5 ♘×d5 16.♗×b5+ ♔e7 17.♖d1 ♗c5 18.♘c6+

برتری سفید آشکار است.

15.♗g5! h6

16.♗×f6 g×f6

17.♕h5 f×e5

18.♕×e5 o-o!

19.♕×b8 e5

20.♕×b5 e4!

21.♕×b4 e×d3+

22.♔f1 ♖e8!

این بازی در سال ۱۹۵۴ میان آبراموف و آگرینسکی انجام شده و وضع طرفین مساوی است.

b) 13. ... ♕a5+

14.♔e2 ♗d6

15.♕c6+ ♔e7

16.♗d2 b4

17.♕×d6+

17.♘c4 ♕h5+ 18.f3 ♖a6 19.♘b6 ♗d7 20.♕b7 ♖×b6!

17. ... ♔×d6

18.♘c4+ ♔d7

این بازی در سال ۱۹۵۵ در مسابقه‌ی آمریکا و شوروی میان رشفسکی و باتوینیک صورت گرفته و وضع دو هماورد یکسان است.

II

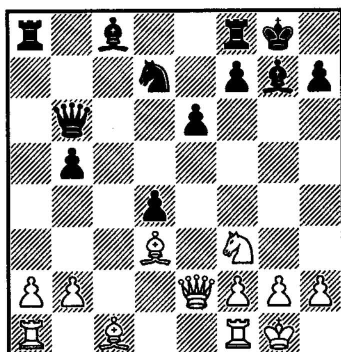
11. ... a×b5

12.e×f6 ♕b6

13.f×g7 ♗×g7

14.o-o o-o

15.♕e2!



۲۰۸

تهدید سفید یکی 16.♗×b5 و دیگر 16.♕e4! است که به پیروزی می‌انجامد.

15. ... ♘c5?

این بازی بهترین حرکت سیاه نیست.

16.♗×h7+! ♔×h7

17.♘g5+ ♔g6

17. ...♔g8 18.♕h5 الخ

18.♕g4 f5

19.♕g3 ♔f6

19. ...♕b8 20.♗f4

20.♗f4

تهدید سفید بازی 21.♗e5+ است.

20. ... ♔e7

21.♖ac1

تهدید سفید چنین است:

22.♖×c5! سپس 23.♖c1 24.♖c7+

21. ...	♖a7
22.♖fe1	♗d7
23.b4	♘a6
24.♘×e6!	♗×e6
25.♕×g7+	♖f7

این حرکت سیاه اجباری است.

26.♗g5+	♔d7
27.♕h8	

تهدید مات از خانه‌ی c8 خودنمایی می‌کند.

27. ...	♕b8
28.♕×d4+	

و سیاه تسلیم شده است. (کوتانوئر ـ کوتوف، سال ۱۹۴۶) اما سیاه می‌تواند به‌جای 15...♘c5 قوی‌ترین حرکت را انتخاب کند و این‌طور ادامه بدهد:

15. ...	♗b7!
16.♗×b5	♕d6

ایده‌ی این حرکت سیاه از سیماگین است.

17.♗d2	

اگر سفید 17.♗d3 بازی کند سیاه می‌تواند حرکت 17...♘c5 را انجام دهد.

17. ...	e5

و سیاه پیاده‌های مرکزی نیرومند و بازی خوبی دارد.

گامبی وزیر

دفاع نیمه‌اسلاو ـ روش مران

کورچنوی ـ سیراوان

سال ۱۹۸۹

این بازی به ویژه از آن جهت انتخاب شده است که نمایانگر جدال سخت سه سوار در برابر وزیر است. این مبارزه‌ی پیچیده و دشوار حتی قبل از گسترش کامل نیروها در می‌گیرد و تا خاتمه‌ی کارزار بی‌امان ادامه پیدا می‌کند.

نکته‌ی جالب در آن است که وقتی جدال به مرحله‌ی «پایان بازی» نزدیک می‌شود، شاه سیاه با وجود تهدیدات وزیر حریف به صحنه‌ی عملیات می‌شتابد و در حالی‌که از جانب قوای خودی به خوبی حفاظت می‌شود، تنها پیاده‌ی باقی‌مانده در میدان نبرد را تا خانه‌ی وزارت بدرقه می‌کند و سرنوشت بازی را روشن می‌سازد.

1.d4	d5
2.c4	e6
3.♘c3	c6
4.e3	♘f6
5.♘f3	♘bd7
6.♗d3	d×c4
7.♗×c4	b5
8.♗d3	a6
9.e4	c5
10.d5	c4
11.d×e6	

سفید همچنین می‌تواند 11.♗c2 بازی کند از این قرار:

11.♗c2 e5 12.o-o ♗b4 13.♗d2 o-o 14.a4 ♖b8 15.a×b5 a×b5 16.♘a2 ♗d6 17.♘b4 ♗b7 18.♗c3 ♕e7 الخ

(توکماکف ـ نوگه‌ایراس، سال ۱۹۸۸)

11. ... c×d3

12.e×f7+?!

استاد بزرگ شطرنج آمریکا برای اجتناب از ورود به راههای شناخته‌شده، حرکت تازه‌ای را به کار می‌گیرد که با قربانی یک سوار همراه است.

راه اصلی ادامه‌ی بازی چنین است:

12.e×d7+ ♕×d7

و حالا دنباله‌ی بازی می‌تواند به یکی از دو شاخه‌ی زیر کشیده شود:

1) 13.o-o ♗b7 14.♖e1 ♗e7 15.♗g5 o-o 16.e5 ♘g4 17.♗×e7 ♕×e7 18.♕×d3 b4 19.♘a4 ♗×f3 20.♕×f3 ♘×e5

وضع طرفین یکسان است (نیکولیچ - بلیافسکی سال ۱۹۸۸).

2) 13.♗g5 ♗e7 14.o-o ♗b7 15.e5 ♘e4 16.♗×e7 ♔×e7!? 17.♘×e4 ♗×e4 18.♘g5 ♗b7 19.e6 ♕d5 20.♕g4 f6

وضعیت حاد و قضاوت درباره‌ی آن دشوار است.

12. ... ♔×f7

13.e5 ♕e7

14.♘g5+ ♔e8

14. ...♔g8? 15.♕b3+ الخ

15.o-o ♘×e5

16.♖e1 h6

17.f4?

یک حرکت اشتباه که موجب تضعیف قلعه‌ی شاه سفید می‌شود.

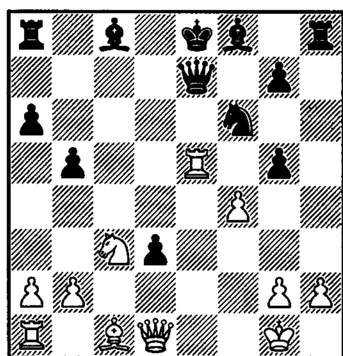
بهتر است سفید به روش زیر بازی کند:

17.♗f4 h×g5 18.♗×e5 ♔f7

اما در آن حالت نیز سیاه مسئله‌ی دشواری پیش رو نخواهد داشت.

17. ... h×g5

18.♖×e5



۲۰۹

18. ... ♕×e5!!

این حرکت درست نبودن استراتژی سفید را به اثبات می‌رساند.

19.f×e5 ♗c5+!

20.♗e3

تنها حرکتی است که از پیروزی سریع سیاه جلوگیری می‌کند. مثال:

1) 20.♔h1 ♘g4

و سفید در برابر تهدید دوگانه‌ی ♘f2+ ♖×h2+ ... بی‌دفاع خواهد بود.

2) 20.♔f1 ♖×h2 21.♕×d3 ♖h1+ 22.♔e2 ♗g4+ 23.♔d2 ♖d8

سیاه می‌برد.

20. ... ♗×e3+

21.♔f1 ♘h5

22.♕×d3 ♖f8+

23.♔e1 ♗f2+

24.♔f1

24.♔d2 (24.♔e2 ♘f5+) ♗f5 سپس 25...♖d8+ سیاه می‌برد.

24. ... ♗e3+

25.♔e1 ♘f4!

اسب سیاه به طور غیرمستقیم از فیل e3 پشتیبانی می‌کند و در عین حال بر مواضع حساس g6 و d5 نظارت می‌نماید.

26.♕e4 ♖a7

27.g3

اگر سفید حرکت 27.♕c6+ را انجام دهد ادامه‌ی بازی چنین خواهد بود.

27. ...♗d7! (27...♔f7? 28.g3 ♘e6 22.♕f3+ سپس 30.♕×e3) 28.♕e4 ♖c7! 29.♕a8+ (29.g3 ♗c6 30.♕h7 ♘g2+ 31.♔e2 ♖f2+ 32.♔d3 ♖d2+ مات) 29...♔e7 30.♕×a6 ♘×g2+ 31.♔d1 ♖f1+ 32.♔c2 ♖f2+ 33.♔b3 ♗e6+ 34.♔a3 ♖×c3+! سیاه می‌برد.

27. ... ♗b7

28.♕h7 ♘e6

28. ...♘g2+? 29.♔d1 ♖f1+ 30.♔c2 ♖×a1 31.♕g8+ ♔d7 32.♕×g7+ ♔c8 33.♕f8+ ♔c7 34.♕d6+

در نتیجه سفید قادر خواهد بود به کمک کیش دائم نتیجه‌ی بازی را مساوی کند.

29.♘e4 ♗×e4

30.♕×e4 ♗f2+

31.♔f1

31.♔d2 ♖d7+ 32.♔c2 ♖c7+ 33.♔d2 ♗b6 سپس 34.♖f2+ الخ

31. ... ♗×g3+

32.♔g2 ♗f4

33.♖d1 ♔e7

34.♖d6 ♖d8

35.♕d5 ♖×d6

معاوضه‌ی سوارها از قدرت عمل سفید کم می‌کند و برعکس برتری کمّی قوای سیاه را نمایان‌تر می‌سازد.

36.♕×d6+ ♔f7

37.b4 ♖c7

توجه سیاه به آن است که سوارهایش را هرچه بیشتر فعال کند واز برتری نیرو کمال استفاده را ببرد.

38.♕×a6 ♖c2+

39.♔f3 ♗×e5

40.h3

پیاده‌ی b5 به علت حرکت ...♘d4+ گرفتنی نیست.

40. ... ♔f6

41.♔e4 ♖c4+

42.♔e3 ♖×b4

43.♕c6 ♗f4+

تاکتیکی زیر به این کار موفق نمی‌شود. به این معنی که سفید می‌تواند در لحظه‌ی مناسب پیاده‌ی پیشکشی را پس بدهد و برتری موضعی (پوزیسیونی) خردکننده‌ای به دست آورد.

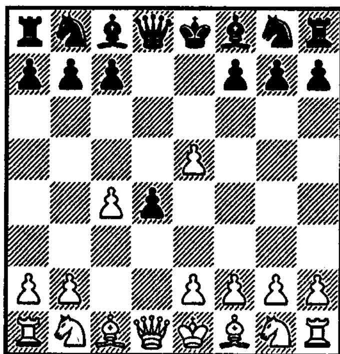
1.d4	d5
2.c4	e5

این بازی سیاه حرکت بنیادی این گامبی به شمار می‌رود که توسط آلبین ابداع شده است.

3.d×e5	d4

راه اصلی گامبی مورد بحث همین است.

پیاده‌ی d4 خروج اسب وزیر سفید را دچار زحمت می‌کند و در عین حال به آسانی از جا کنده نمی‌شود. در این وضعیت، بازی هر دو طرف روی پیاده‌ی d4 دور می‌زند.



۲۱۰

سفید به آسانی نمی‌تواند از مزاحمت پیاده‌ی d4 رهایی پیدا کند. مثال:

4.e3?	♗b4+
5.♗d2	d×e3!
1) 6.♗×b4?	e×f2+
7.♔e2	f×g1:♘+!

الخ

2) 6.♕a4+	♘c6
7.♗×b4	e×f2+
8.♔×f2	♕h4+
9.g3	♕d4+

سیاه برتری قاطع دارد.

بنابراین برای سفید بازی درست چنین است:

4.♘f3	♘c6

4. ...c5 5.e3 ♘c6 6.e×d4 c×d4 7.♗d3 ♗g4 8.o-o ♕c7 9.h3 ♗×f3 10.♕×f3 ♘×e5 11.♖e1 ♗d6 12.♗f4$\pm$

(گرونفیلد ـ تارتاکوور، ۱۹۲۳).

a) 5.♘bd2

منظور سفید آن است که با ♘b3 برای بار سوم به پیاده‌ی d4 حمله‌ور شود. ادامه‌ی زیر نیز شایان توجه است.

5.♗f4 ♘ge7 6.a3 ♗g4 7.♘b d2 ♘g6 8.♗g5 ♗e7 9.♗×e7 ♕×e7 $\mp$

به طوری که ملاحظه می‌شود در راه بازی بالا سیاه مختصر برتری پیدا می‌کند.

5. ...	♗e6

حالا اگر سفید 6.♘b3 بازی کند سیاه پیاده‌ی c4 را می‌زند. بازیهای 5...♗g4 و 5...♗b4 نیز آزمایش شده اما همیشه به برتری سفید ختم شده است.

6.g3	♕d7
7.a3	♘ge7
8.♕a4	♘g6

44.♔f2 ♖b2+
45.♔f1

بعد از: 45.♔f3 سیاه به سادگی پیاده‌ی a2 را می‌زند و این در حالی است که پیاده‌ی b5 کماکان به دلیل وجود تهدید ♘d4+... گرفتنی نیست.

45. ... ♖×a2

حالا جناح وزیر از وجود نیروهای سفید کاملاً پاک شده است و سیاه می‌تواند عملیات جنگی را فقط در یک جبهه یعنی در جناح شاه دنبال کند.

46.♕×b5 ♗e3
47.♕c6 ♖f2+
48.♔e1 ♔e5

شاه سیاه از پناهگاه خود خارج می‌شود و با شجاعت تمام اما با رعایت همه‌ی جوانب امر پا به میدان می‌گذارد.

49.♕b5+ ♘c5
50.♕e8+ ♔f4

اینک تهدید «مات در دو حرکت» بر بالای سر شاه سفید سایه افکنده است.

51.♕b8+ ♔f3

یک «پایان بازی» آموزنده، همکاری هماهنگ سوارهای سیاه قابل توجه است. همگی به نحو مطلوب از یکدیگر پشتیبانی می‌کنند و فیل نشسته در خانه‌ی e3 در این میان نقش اساسی را عهده‌دار است. در همان‌حال شاه سیاه به پیش می‌رود تا در برقرار ساختن شبکه‌ی ماتی و یا ایجاد یک پیاده‌ی رونده‌ی سرنوشت‌ساز به نیروهای تحت فرمانش کمک برساند.

52.♕a8+ ♔g3
53.♕a3

ضمن حمله به فیل سیاه از حرکت ♘d3+... که مات را به دنبال خواهد داشت جلوگیری می‌نماید.

53. ... ♖f3
54.♔e2 ♘e6
55.♕e7 ♘f4+
56.♔d1 ♘×h3
57.♕×g7 g4
58.♔c2 ♘g5

ارتباط شاه سفید را با جناح شاه قطع می‌کند.

59.♕g8 ♖f1

رخ سیاه عرض نخست، یعنی آنجا را که پیاده لباس وزارت به تن خواهد کرد، در اختیار می‌گیرد و در عین حال خانه‌ی f3 را برای مانور شاه سیاه آزاد می‌سازد.

60.♔c3 ♖e1

سفید به شکست خود اعتراف می‌کند. چون از این پس وزیر سفید (به تنهایی) قادر نخواهد بود با طرح پیشروی پیاده‌ی رونده‌ی g4 به سوی خانه‌ی وزارت مقابله کند.

گامبی آلبین

در این گامبی، سیاه یک پیاده به حریف پیشکش می‌کند تا آزادی سوارهای خود را تأمین کند و به وسیله‌ی مرکز نیرومند پیاده‌ها بر مواضع سفید فشار بیاورد اما به دلیل ساده‌ی

9.♗g2

اکنون اگر سیاه پیاده‌ی e5 را بزند سفید نیز پیاده‌ی b7 را می‌گیرد.

9. ...	**♗e7**
10.o-o	**o-o**
11.b4	**♖ad8**
12.♗b2	**♗h3**
13.b5	**♗×g2**
14.♔×g2	

14.b×c6 ♕h3 الخ

14. ...	**♘×e5**
15.♗×d4	

بازی میان پیرک و کوستیچ در سال ۱۹۴۸ در زاگرب انجام شده و سفید برتری نمایانی دارد.

b) 5.g3

در هجدهمین مسابقه‌ی قهرمانی شوروی بوندارفسکی در برابر میکناس به‌جای ادامه‌ی کلاسیک 5.♘bd2 این حرکت را انجام داده و بازی این‌طور ادامه یافته است.

5. ...	**♗g4**
6.♘d2	**♕d7**
7.♗g2	**o-o-o**
8.h3	**♗f5**
9.a3	**f6**

سیاه یک گامبی واقعی بازی می‌کند.

10.e×f6	**♘×f6**
11.b4!	**♖e8**
12.♗b2	**♗d3**
13.o-o	

این قربانی اجباری «تفاوت» قدرت تهاجمی نیرومندی به سفید می‌دهد.

13. ...	**♗×e2**
14.♕a4	**♗×f1**
15.♖×f1	

اکنون سیاه درست یک تفاوت پیش است اما هجوم سفید بسیار نیرومند است. در حال حاضر تهدید سفید اجرای حرکات 16.b5 سپس 17.♕×a7 است. ذیلاً ادامه‌ی بازی‌ای که به سبک بسیار جالبی جریان یافته و به پیروزی درخشان سفید منتهی شده است برای ملاحظه‌ی خوانندگان آورده می‌شود:

15. ...♔b8 16.b5 ♘d8 17.♘×d4 ♗c5 18.♘2b3 ♗×d4 19.♗×d4 b6 20.c5 ♖e7 21.c×b6 c×b6 22.♗×b6! a×b6 23.♕a8+ ♔c7 24.♕a7+ ♔d6 25.♖d1+ ♔e5 26.♖×d7 ♘×d7 27.♕c7+ ♔e6 28.♘d4+ ♔f7 29.♘f5! ♖e1+ 30.♔h2 ♖d1 31.♕c2!

سیاه تسلیم شده است زیرا رخ، برای فرار پناهگاهی ندارد. مثلاً اگر به خانه‌ی e1 برود وزیر سفید در c3 می‌نشیند و به رخ و پیاده g7 حمله‌ور می‌شود. الخ

بازی پیاده‌ی وزیر
دفاع متعارف

این راه بازی، آرام اما بسیار محکم و استوار، یورش به مرکز سیاه به وسیله‌ی c4 را شامل نمی‌باشد. سفید بیشتر اوقات پیاده‌ی d4 را با

c3 حمایت و وضعیت دفاعی را انتخاب می‌کند. برعکس این سیاه است که با جلو راندن پیاده‌ی فیل وزیر یعنی c5 به پیاده‌ی d4 حمله‌ور می‌شود. در حقیقت اینجا نقش دو هماورد عوض شده است.

1.d4	d5
2.♘f3	♘f6

سفید در این وضعیت دو روش متفاوت در اختیار دارد یکی آنکه به آرامی 3.e3 بازی کند و دیگری آنکه فیل وزیر را گسترش بدهد. اینک روش اول را می‌آزماییم.

صف‌آرایی کُل (Colle)

3.e3

سفید به این ترتیب راه فیل وزیر را می‌بندد اما این کار موقتی است چون همیشه این امکان را دارد که بعداً پیاده‌ی شاه را به پیش براند، قطر c1-h6 را باز کند و فیل وزیر را وارد عرصه‌ی کارزار سازد. این همان روش کُل است و نامگذاری آن به این مناسبت است که استاد شطرنج بلژیکی به نام **کُل** در سالهای ۱۹۲۰ به‌عنوان شروع بازی اختصاصی خود آن را با موفقیت مورد استفاده قرار می‌داده است. در عین حال سفید می‌تواند بعد از b3 فیل وزیر را در خانه‌ی b2 گسترش بدهد و از روش روبنیشتَین پیروی کند.

سیاه برای مبارزه با این دو روش یاد شده می‌تواند با استفاده از شیوه‌ی معمول که هم‌اکنون در جریان بررسی آن هستیم از خود دفاع کند و یا دفاعهای هندی را که خوانندگان بعداً مطالعه خواهند کرد به کار بگیرد. به هرحال انتخاب صف‌آرایی مشخص به منظور پیکار با نقشه‌های سفید باید از همان آغاز بازی عملی شود. در وضعیت متن سیاه می‌تواند هم به حفظ وضع قرینه بپردازد و هم فیل وزیر را در یکی از خانه‌های f5 یا g4 گسترش بدهد.

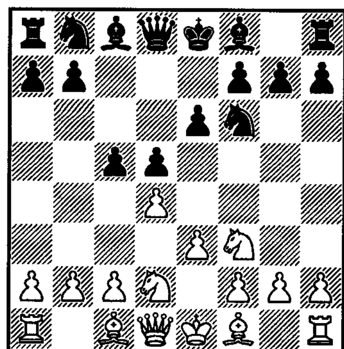
اول: سیاه وضع قرینه را حفظ می‌کند.

3. ...	e6
4.♘bd2	

این نخستین اقدام سفید برای نظارت بر خانه‌ی e4 و تأمین پیشروی بعدی پیاده‌ی شاه است. این کار را با حرکت 4.♗d3 نیز می‌توان آغاز کرد.

4. ...	c5

ایده‌ی استراتژیک این حرکت تعرضی به شرح زیر است:



۲۱۱

سفید ضمن پیش راندن پیاده‌ی شاه (e3-e4) ناچار است معاوضه روی پیاده‌ی d4

را (c×d4) مورد توجه قرار بدهد چه این امر غالباً به منفرد شدن پیاده‌ی d4 منجر می‌شود. اما سیاه تا موقعی که پیاده‌ی e3 در جای خود باقی مانده است نباید به این معاوضه دست بزند چون در آن صورت سفید بر ستون باز e مسلط می‌شود و ضمناً قطر c1-h6 به روی فیل وزیر سفید باز می‌شود.

5.c3

برای سیاه لحظه‌ی مهم فرا رسیده است به این معنی که اکنون باید خانه‌های مناسب برای گسترش فیل شاه و اسب وزیر را انتخاب کند.

الف) 5. ... ♘c6

سیاه اسب وزیر را در خانه‌ی c6 مستقر می‌سازد و فشار بر خانه‌ی d4 را افزایش می‌دهد. عیب این گسترش تعرضی به فوریت ظاهر می‌شود. هرچند خروج اسب در این خانه، طبیعی به نظر می‌رسد اما تجربه نشان داده است که ادامه‌ی 5...♘bd7 بهتر است.

6.♗d3

اقدام نهایی برای مراقبت از خانه‌ی e4

6. ... ♗e7

برای این راه بازی استقرار فیل سیاه در e7 یا d6 بی‌تفاوت است.

7.o-o o-o

8.d×c5

بازی 8.e4 خوب نیست چون پس از 8...c×d4 پیاده‌ی d4 منفرد می‌شود.

8. ... ♗×c5

حالا عیب گسترش اسب وزیر در خانه‌ی c6 نمایان می‌گردد. اگر این اسب در خانه‌ی d7 می‌بود سیاه با این سوار پیاده‌ی سفید را می‌گرفت.

9.e4

ایده‌ی استادانه‌ی این شروع بازی در اجرای همین حرکت است.

9. ... **c7**

روشن است که ساده‌ترین وضع با حرکات زیر:

9. ...d×e4 10.♘×e4 ♘×e4 11.♗×e4

وضعیت سیاه را بهتر نمی‌کند ولو آنکه وزیرها نیز عوض شوند. در هرحال فیل وزیر سیاه در بند باقی می‌ماند.

حرکت بالا خانه‌ی e5 را زیر نظر قرار می‌دهد و از پیشروی پیاده‌ی شاه حریف جلوگیری می‌کند و در اطراف همین خانه‌ی e5 است که زورآزمایی دو هماورد اوج می‌گیرد.

10.♕e2 ♗d6

11.♖e1 ♘g4

12.h3

از خانه‌ی h2 دفاع می‌نماید:

12. ... ♘e5

13.♘×e5 ♘×e5

14.e×d5!

پیاده‌ی d5 منفرد می‌شود و هدف حمله‌ی سفید قرار می‌گیرد. این روش توسط کولتانوفسکی شاگرد و مرید استاد اِدگار کُل متداول شده است.

14. ... e×d5

15.♘f3	**♘×d3**
16.♕×d3	**♕c4**
17.♖d1	

تهدید سفید علاوه بر زدن پیاده‌ی d5 گرفتن یک سوار با ادامه‌ی زیر است:

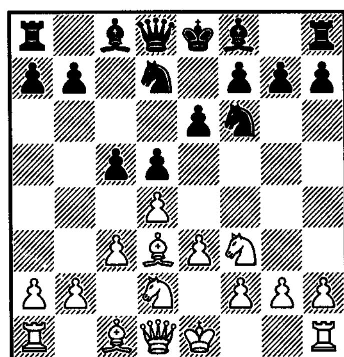
18.♕×c4 d×c4 19.♖×d6

برتری سفید مسلم است.

ب) 5. ...	**♘bd7!**

سیاه اسب وزیر را در خانه‌ی d7 گسترش می‌دهد.

6.♗d3



۲۱۲

یک لحظه‌ی مهم دیگر برای سیاه فرا رسیده است و آن انتخاب خانه‌ی مناسب برای گسترش فیل شاه است.

1) 6. ...	**♗d6**

سیاه فیل شاه را در خانه‌ی d6 قرار می‌دهد.

7.0-0	**0-0**
8.♖e1!	

8.e4 c×d4! 9.c×d4 ♘×e4 10.♘×e4 d×e4 11.♗×e4 ♕b6

در نتیجه پیاده‌ی d4 ضعیف شده است.

8. ...	**♕c7**
9.e4	

تهدید سفید، حمله‌ی جناغی با پیاده e4 به دو سوار حریف است.

9. ...	**c×d4**
10.c×d4	**d×e4**
11.♘×e4	**♘×e4**
12.♖×e4!	**♖e8**
13.♖h4!	**♘f8**
14.♘g5	**h6**
15.♕h5!	

حمله‌ی سفید نیرومند است. در این روش بازی، سلاح پنهانی سفید هجوم بر مواضع شاه سیاه است و اگر سیاه به قدر کافی این قسمت از جبهه‌ی نبرد را تقویت کند و بازی را با هوشیاری و احتیاط ادامه دهد می‌تواند از این بابت ترسی نداشته باشد.

2) 6. ...	**♗e7**

سیاه فیل شاه را در خانه‌ی e7 می‌گذارد.

7.0-0	**0-0**
8.e4	**d×e4**
9.♘×e4	**♘×e4**

اگر فیل سیاه در خانه‌ی d6 باشد مورد حمله‌ی ♘e4 حریف واقع می‌شود. اما اگر در e7 باشد سیاه می‌تواند به‌جای حرکت فوق، 9...b6 بازی کند و گسترش قوا را به آرامی ادامه بدهد.

10.♗×e4	**♘f6**
11.♗c2	**b6**

و حالا سیاه با گسترش فیل در خانه‌ی b7 به وضع برابر می‌رسد. در زیر به ذکر مثالی پرداخته می‌شود که سیاه پیاده‌ی وزیر را فقط یک خانه حرکت می‌دهد.

1.d4	♘f6
2.♘f3	e6
3.e3	c5
4.♗d3	♘c6
5.c3	d6

برای آنکه بعداً e5 بازی کند و در صورتی که سفید پیاده‌ی c5 را بزند با این پیاده پس بگیرد.

6.♘bd2	e5!

تسریع در گسترش سوارها و در صورت امکان به پیش راندن پیاده‌ی شاه از اهم نکاتی است که سیاه باید در نظر داشته باشد.

7.0-0	♗e7

تساوی وضع برقرار است.

صف‌آرایی روبینشتَین

1.d4	d5
2.♘f3	♘f6
3.e3	e6
4.♗d3	c5
5.b3	

این بازی سفید حرکت بنیادی این طرز آرایش نیروهاست که ضمناً از پیشروی c4 جلوگیری می‌کند. سفید فیانکتوی فیل وزیر را مهیا می‌سازد تا بر خانه‌ی e5 فشار بیاورد. اما این راه بازی بر اثر برخورد با بازی درست و دقیق سیاه به آسانی به نتیجه‌ی برابر می‌رسد.

5. ...	♗d6!

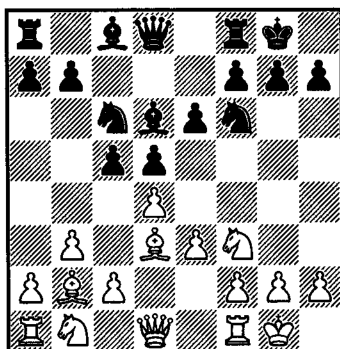
هر حرکت که از خانه‌ی e5 مراقبت کند خوب است.

6.0-0	♘c6!

این حرکت علاوه بر آنکه خانه‌ی e5 را زیر نظر می‌گیرد امکان اجرای ♘b4 و معاوضه‌ی ♗d3 را نیز دارد.

7.♗b2	0-0

برای سفید سخت است از این وضع امتیازی به دست بیاورد. مثال:



۲۱۳

1) 8.♘bd2	♕e7!

قصد سیاه اجرای حرکت 9...e5 است.

9.♘e5	c×d4!
10.e×d4	♗a3

منظور، تضعیف خانه‌های سیاه در جناح وزیر سفید است.

11.♕c1!	

تنها حرکتی است که تعادل را حفظ می‌کند.

2) 8.♘e5	♕c7!
9.f4	c×d4

10.e×d4 ♘b4! الخ

3) 8.a3

در برابر ورود فیل وزیر سیاه به خانه‌ی a3 چاره‌اندیشی می‌نماید.

8. ... ♕c7

و با ادامه‌ی 9...e5 سیاه وضع بهتری پیدا می‌کند.

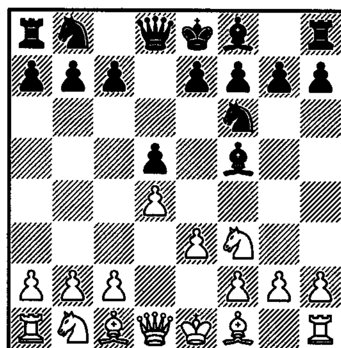
دوم: سیاه با حرکت 3...♗f5 وضع قرینه را به هم می‌زند:

1.d4 d5
2.♘f3 ♘f6
3.e3 ♗f5

بازی 3...♗g4 نیز شایان توجه است. مثال:

3. ...♗g4 4.c4 e6 5.♘c3 (5.♕b3 ♕c8 6.♘e5 ♗f5 7.♘c3 c6 الخ) ♘b d7 6.♗d3 c6 7.o-o ♗e7 8.b3 o-o 9.♗b2 e5 10.♗e2 e4=

(بوندارفسکی - باتوینیک، ۱۹۴۲)



۲۱۴

4.♗d3

4.c4 e6 5.♕b3 ♕c8

و سیاه با ادامه‌ی c6 سپس ♘bd7 وضع محکمی پیدا می‌کند. به‌جای بازی 5...♕c8 حرکت 5...♘c6! نیز قابل ملاحظه است مثال:

6.♕×b7 ♘b4 7.♘a3 ♖b8 8.♕×a7 ♖a8 9.♕b7 ♖×a3 10.b×a3 ♘c2+ 11.♔d1 ♘×a1 12.c×d5 ♗d6!

که در نتیجه سیاه به بازی خوبی می‌رسد.

4. ... e6!

پس از 5...♗×d3;6.c×d3 مرکز سفید بسیار نیرومند می‌شود و در برابر 4...♗g6 سفید 5.♘e5! بازی می‌کند.

5.♗×f5 e×f5
6.♕d3

اینک دو پیاده‌ی سیاه مورد تهدید قرار گرفته است. یکی پیاده‌ی f5 و دیگری پیاده‌ی b7 که پس از ♕b5+ با خطر سقوط روبرو می‌شود.

6. ... ♕c8
7.b3

حرکت 7.c4 ضعیف است و سیاه بعد از d×c4... سپس 8...c6 به خانه‌ی d5 مسلط می‌شود و در آن حال می‌تواند اسب وزیر را از راه d7 به خانه‌ی b6 درآورد و سپس تحت حمایت این سوار اسب f6 را در خانه‌ی d5 بگذارد.

7. ... ♘a6
8.o-o ♗e7
9.c4 o-o

9. ...d×c4 10.b×c4

و خانه‌ی d5 دفاع می‌شود.

10.♘c3

10.c×d5 ♘b4! سپس ♘b×d5

10. ... c6

11.♗b2 ♘e4

12.♖fc1

12.c×d5 ♘b4! الخ

12. ... ♖d8

13.♕e2

وزیر را از هجوم ♘b4 در می‌برد.

13. ... ♕e6

14.a3 ♘c7

تساوی برقرار است (الخین ـ ایوه، مسابقه‌ی سال ۱۹۳۵)

سفید فیل وزیر را در خانه‌ی f4 گسترش می‌دهد:

1.d4 d5

2.♘f3 ♘f6

3.♗f4

این بازی یک حرکت گسترشی طبیعی است. اما نتیجه‌ی ترک دفاع از پیاده‌ی b2 به زودی احساس می‌شود.

3. ... c5!

4.e3 ♕b6!

5.♕c1

5.♘c3 c4!

از ♘b5 جلوگیری می‌کند

6.♖b1 ♗f5 الخ

و سیاه بازی خوبی دارد.

5. ... ♘c6

به پیاده‌ی d4 حمله‌ور می‌شود.

6.c3

سفید از هم‌اکنون ناگزیر می‌گردد از پیاده‌ی d4 دفاع کند.

6. ... ♗f5

7.d×c5

اجرای این حرکت پیش از آنکه سیاه e6 و بعد ♖c8 بازی کند به سفید امکان می‌دهد با هجوم به وزیر حریف یک زمان نفع کند.

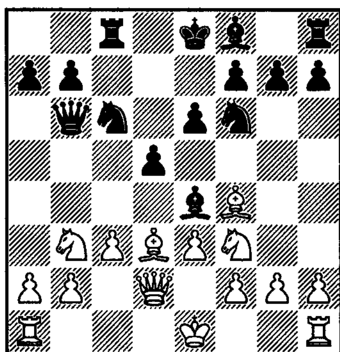
7. ... ♕×c5

8.♘bd2 ♖c8

9.♘b3 ♕b6

10.♕d2 e6

11.♗d3 ♗e4!



۲۱۵

سفید از این گشایش سودی نبرده است. روشن است که پس از 12.♗×e4? ♘×e4 اسب شاه سیاه بر مرکز عرصه‌ی شطرنج مسلط می‌شود. همچنین ادامه‌ی 12.o-o خالی از خطر نمی‌باشد. مثال:

12.o-o g5! 13.♗g3 h5 الخ

نتیجه آنکه هدایت بازی سفید آسان نیست.

در این شرایط سفید تصمیم می‌گیرد باز هم با وزیر کمی اتلاف وقت کرده از ♘f3 دفاع نماید و با یک سلسله تعویض سوارها، تعادل را به دست آورد.

12.♕e2 ♗e7
13.o-o o-o
14.♗g5! ♗×d3
15.♕×d3 ♖fe8
16.♗×f6

پیش از آنکه ♘f6 به خانه‌ی e4 برود.

16. ... ♗×f6

وضع طرفین یکسان است. (کاپابلانکا ـ ماروکزی، نیویورک، ۱۹۲۴)

دفاع فرانسوی ـ هندی

1.d4 e6
2.c4

سفید می‌تواند با 2.e4 به آغاز بازی فرانسوی وارد شود.

در این شیوه‌ی دفاعی سیاه می‌تواند راه دفاعی فوق را دنبال کند و یا بازی را به گشایش دیگری بکشاند، یکی از این گشایشها گشایش کاتالان می‌تواند باشد. هنگامی که سیاه e6 بازی می‌کند و سفید فیانکتوی جناح شاه را انتخاب می‌نماید. این راه بازی دفاعهای فرانسوی و هندی (2...♗b4) را در هم ادغام می‌کند و به همین دلیل دفاع فرانسوی ـ هندی نامیده شده است.

2. ... ♗b4+

بسته به جوابی که سفید به این حرکت می‌دهد بازی به دو راه متفاوت در می‌آید.

اول

3.♗d2 ♕e7

3. ...♗×d2+ 4.♕×d2 (4.♘×d2 c5) f5

وضعیت، تقریباً نظیر دفاع هلندی است.

4.e4 ♘c6

کرس در اینجا بازی را به روش زیر دنبال کرده است:

4. ...d5 5.e5 ♘c6 6.♘f3 ♘h6 7.♘c3 ♘f5=

5.♘f3 e5
6.d5 ♗×d2+
7.♕×d2 ♘b8
8.♘c3 d6
9.♗d3 ♘h6

سیاه در صدد است در فرصت مناسب ...f5 بازی کند. در این وضعیت دو طرف وضع برابر دارند. این راه بازی را پاخمن تفسیر کرده است.

دوم

3.♘c3

این حرکت بسیار جسورانه است. مثال:

الف) 3. ... c5

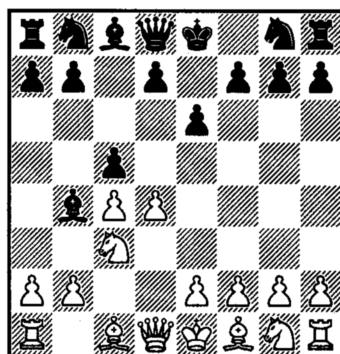
(شکل ۲۱۶)

1) 4.d×c5!?

این بازی عجیب به‌نظر می‌رسد.

4. ...	♗×c3+
5.b×c3	

حالا پیاده‌های سفید روی ستون c به حالت سه‌پشته درآمده است. اما در حال حاضر پیاده‌ی c5، سیاه را به زحمت می‌اندازد.



۲۱۶

5. ...	♕a5
6.♘f3!	♘f6

6. ...♕×c3+ 7.♗d2 ♕×c4 8.e3 الخ

در نتیجه سفید از لحاظ گسترش برتری بزرگی پیدا می‌کند. روشن است که 8...♕×c5 به علت 9.♖c1 اشتباه محض است.

7.e3	o-o
8.♘d4!	♘e4!

8. ...♘a6 9.♘b3! الخ

9.♗b2	♘×c5

9. ...♘×c3? 10.♕d2 الخ

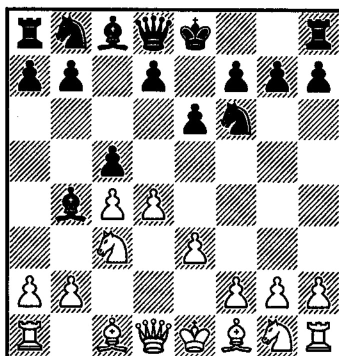
10.♘b3	♕c7
11.♘×c5	♕×c5
12.♕b3	

تهدید سفید اجرای حرکت 13.♗a3 و گرفتن تفاوت است.

12. ...	d6
13.♖d1	♖d8
14.♗a3	♕e5
15.c5!	d5
16.c4	

بازی سفید بهتر است. (آلخین ـ کرس، سال ۱۹۳۶)

2) 4.e3	♘f6



۲۱۷

5.♘e2	

5.a3 ♗×c3+ 6.b×c3 o-o 7.♗d3 d5 8.c×d5 e×d5 الخ

بنا به توصیه‌ی باتوینیک حرکت 8...♘×d5 نیز در خور توجه است.

5. ...	c×d4
6.e×d4	o-o
7.a3	♗e7
8.♘f4	

حرکت 8.d5 نیز بازی‌کردنی است.

8. ...	d5!
9.c×d5	♘×d5

10.♘f×d5 e×d5

11.♕b3

به نظر می‌رسد بازی سفید بهتر است چون برای سیاه دفاع از پیاده‌ی d5 دشوار است.

11. ... ♘c6!

سیاه متقابلاً به پیاده‌ی d4 حمله‌ور شده است.

12.♗e3 ♗f6!

13.♖d1 ♗g4

14.♗e2 ♗×e2

15.♔×e2 ♖e8

به خاطر آچمز بودن فیل e3 پیاده‌ی d4 از نو مورد حمله واقع شده است.

16.♔f1 ♘e7

وضع دو طرف برابر است (کاپابلانکا ـ کرس آورو، سال ۱۹۳۸).

ب) 3. ... f5

4.♕b3 ♕e7

5.a3

حرکت 5.g3 درست نیست چون بعد از 5...♘c6 امکانات دوگانه‌ی 6...♘a5 و 6..♘×d4 پیش می‌آید.

5. ... ♗×c3+

6.♕×c3 ♘f6

7.g3 d6

8.♘f3

این حرکت سفید از بازی 8...e5 جلوگیری می‌کند.

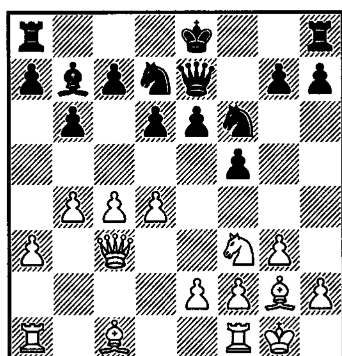
8. ... b6

حرکت 8...♘bd7 که از پیشروی e5 حمایت می‌کند، منطقی‌تر است.

9.♗g2 ♗b7

10.o-o ♘bd7

11.b4 o-o



۲۱۸

سیاه نمی‌تواند با 11...e5 بازی را ادامه دهد:

11. ...e5 12.d×e5 d×e5 (12...♘×e5 13.♘d4! ♗×g2 - 14.♘×f5? ♕d7! - 14.♔×g2!) 13.♘h4! ♗×g2 14.♘×f5 الخ

بازی سفید بهتر است.

پس از حرکت متن یعنی به قلعه رفتن شاه سیاه، بازی سفید کمی آزادتر است. (ایوه ـ کرس آورو، سال ۱۹۳۸)

آغاز بازی بِت‌بِرر ـ ریشتر
یا
راه وِرسُف

این شروع بازی پرسابقه که در فرانسه به توسط ل. «بت‌بدر» و در آلمان به وسیله‌ی ک. ریشتر رواج دوباره یافته بر پایه‌ی بررسیهای قدیمی یانکوویچ استاد شطرنج روس بنا شده است و امروزه به نام راه ورِسُف نامیده می‌شود. ورسف استاد شطرنج شوروی، در سالهای پس از جنگ جهانی تجزیه و تحلیل زیادی بر روی این گشایش انجام داده است و آن را در مسابقات متعدد بازی کرده است اما دیگر استادان شطرنج توجه چندانی به آن نشان نداده‌اند.

در این راه بازی سیاه همیشه باید از میان دشواریهای فراوان عبور کند.

روشن‌ترین ادامه برای سیاه جلو راندن پیاده فیل وزیر است: این حرکت که مدتها نادرست تصور می‌شد بازی سیاه را آسان می‌سازد.

1.d4 ♘f6

2.♘c3

این بازی حرکت بنیادی گشایش مورد بحث است. سفید با اجرای حرکت بالا، راه پیشروی پیاده فیل وزیر را سد می‌کند. (اما می‌خواهد با جلو راندن پیاده‌ی شاه به e4) بازی را به وضعیت باز در بیاورد.

2. ... d5

3.♗g5 c5

حرکتی است فعال. اما بهترین حرکت نیست. سیاه معاوضه در خانه‌ی f6 و دوپشته شدن پیاده را خالی از اشکال می‌بیند. اما بهتر آن است که با بازی 3...♘bd7 از دوپشته شدن پیاده‌ها جلوگیری کند. مثال:

3. ...♘bd7 4.♘f3 g6 5.e3 ♗g7 6.♗d3 c5 7.o-o o-o الخ

دو طرف شانسهای برابر دارند.

4.d×c5

این بازی به منزله‌ی رد حرکت قبلی سیاه تلقی می‌شده است. راه دیگر بازی آن است که سفید با 4.♗×f6 و سپس 5.e4 به اجرای عملیات شدید در مرکز جبهه دست بزند. مثال:

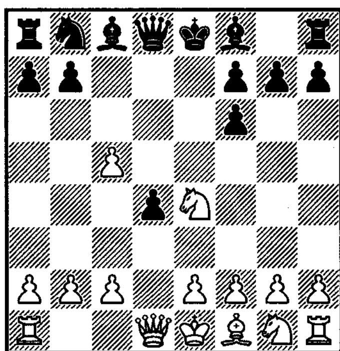
4.♗×f6 e×f6 5.e4! d×e4 6.d×c5 ♕×d1+ 7.♖×d1

و حالا تهدید زدن پیاده‌ی e4 و نیز رفتن اسب سفید به خانه‌ی b5 یا d5 در برابر سیاه خودنمایی می‌کند. سفید همچنین می‌تواند در حرکت چهارم با بازی 4.e3 به طور آرام کار گسترش را ادامه بدهد.

4. ... d4

5.♗×f6 e×f6

6.♘e4



۲۱۹

I

6. ... ♗×c5

7.♘×c5 ♕a5+

8.c3 ♕×c5

بازی 8...d×c3 غلط است زیرا سفید پس از 9.♘b3! یک سوار می‌گیرد.

9.♕×d4

در نتیجه سفید یک پیاده زیادتر دارد.

II

6. ... ♗f5!

الف) 7.♘d6+ ♗×d6

8.c×d6 ♕b6!!

این حرکت که به توسط تیلمان متداول شده به فوریت برتری سیاه را تأمین می‌کند و از بازی 8...♕×d6 قوی‌تر است.

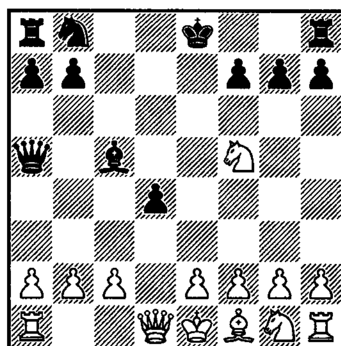
ب) 7.♘g3 ♗×c5!!

این بازی حرکت اخیر سفید را رد می‌کند.

8.♘×f5

اگر سفید این فیل را نزند آن وقت سیاه 8...♗g6 بازی می‌کند و به برتری بزرگی می‌رسد، به این معنی که از طرفی هر دو فیل برایش باقی می‌ماند و از طرف دیگر بر خانه‌ی ضعیف e3 فشار شدیدی وارد می‌سازد.

8. ... ♕a5+!



۲۲۰

1) 9.c3 d×c3

10.b4 ♗×b4

11.♕c2 ♕×f5!

حالا اگر سفید وزیر سیاه را بگیرد با حرکت c2+ مات می‌شود.

2) 9.♕d2 ♗b4

10.c3 d×c3

11.♕e3+ ♔f8

12.o-o-o ♘c6!

12. ...♕×f5 13.♖d8#

بعد از حرکت آرام متن دو تهدید 13...♕×f5 و 13...♕×a2 همچنان باقی مانده است.

13.♕e4 ♕×a2

14.♕b1

14.♕c2 c×b2+ 15.♕×b2 ♗a3 الخ

14. ... c×b2

15.♔c2 ♕c4+

16.♔×b2 ♕c3+

17.♔a2 ♕a3+

شاه سفید مات شده است.

با مشاهده راههای بالا به این نتیجه می‌رسیم که پیشروی 3...c5 با پاسخ 4.d×c5 سفید رد نشده است.

دفاع هلندی

1.d4 f5

مدتها استادان شطرنج به این حرکت بنیادی دفاع هلندی توجهی نداشتند اما بر اثر تجزیه و تحلیلهای شطرنج‌بازان شوروی این بازی رونق دوباره یافته است و امروزه بعضاً در مسابقات بازی می‌شود.

ایده‌ی اصلی سیاه آن است که با پیش راندن پیاده‌ی جانبی، حریف را از اجرای e2(e3)-e4 مانع شود و طبیعی است که سفید نیز از اجرای نقشه‌ی خود یعنی جلو راندن پیاده‌ی شاه چشم نمی‌پوشد، در نتیجه دو هماورد با یکدیگر درگیر می‌شوند یکی برای آنکه مقدمات پیشروی e4 را فراهم آورد و دیگری به قصد آنکه نقشه‌ی حریف را غیرممکن و یا دست‌کم بی‌اثر سازد.

در این راه بازی سفید در مرکز و جناح وزیر به عملیات می‌پردازد و بازی متقابل سیاه در جناح شاه جریان می‌یابد و اگر سفید با روش مماشات و دور از دقت لازم بازی کند آنگاه سیاه قادر به اجرای حمله‌ی نیرومندی می‌شود.

گامبی استونتون

2.e4

این گامبی یک روش پیچیده و بغرنج و برای سفید امیدبخش است. هرچند از نظر تئوری رد این گامبی به اثبات نرسیده است با این وصف باید گفت که حرکت مزبور خطرات احتمالی شدیدی به همراه دارد.

گامبی بالا بر ایده‌ی گسترش سریع به منظور یورش بر قلعه‌ی حریف بنا شده است. سیاه در صورت تمایل می‌تواند با پس و پیش کردن حرکات از خطرات احتمالی گامبی مزبور دوری کند. به این ترتیب که ابتدا 1...e6 بازی کند اما با این کار به سفید امکان می‌دهد که اگر بخواهد با حرکت 2.e4 بازی را به دفاع فرانسوی برگرداند.

2. ... f×e4

این حرکت عملاً اجباری است.

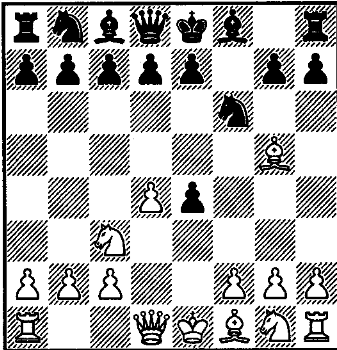
3.♘c3

I

3. ... ♘f6

3. ...d5 4.♕h5+ سپس 5.♕×d5

الف) **4.♗g5**



۲۲۱

این حرکت برای پس گرفتن پیاده کفایت می‌کند. اکنون اگر سیاه 4...d5 اجرا کند بازی چنین ادامه می‌یابد:

5.♗×f6 e×f6 6.♕h5+! g6 7.♕×d5

و سفید برتری قاطعی پیدا می‌کند زیرا سیاه یک پیاده‌ی دیگر نیز از دست می‌دهد.

1) 4. ... c6

5.f3!

سفید به برقراری تعادل قوا قانع نیست بلکه هجوم بر مواضع حریف را در نظر گرفته است. ادامه‌ی آرام:

5.♕d2 ♕a5 6.♘×e4!

نیز قابل ملاحظه است. بعد از:

5.♗×f6 e×f6 6.♘×e4 d5

سیاه وضع نامطلوب ندارد.

5. ... e×f3
6.♘×f3 e6
7.♗d3 ♗e7
8.♘e5 o-o
9.♗×f6 ♖×f6
10.♕h5 g6
11.♘×g6! ♕e8!

11. ...h×g6 12.♗×g6 ♖×g6 13.♕×g6+ ♔h8 17.o-o

و سفید می‌برد.

12.♘×e7+ ♕×e7
13.o-o-o

بازی سفید بهتر است. (لاسکر - پیلسبوری، پاریس، سال ۱۹۰۰)

2) 4. ... e6
5.♘×e4 ♗e7
6.♗×f6

در اینجا استاد پاخمن بازی زیر را به سفید توصیه می‌کند:

6.♘×f6+! ♗×f6 7.h4! الخ

6. ... ♗×f6
7.♘f3 b6

این حرکت به منزله‌ی افراط در خوشبینی است. حرکتی که منجر به تساوی می‌شود چنین است:

7. ...d5 8.♘×f6 g×f6 9.♕d2 ♘c6 10.o-o-o ♗d7 11.♗b5 ♕e7=

8.♘e5 o-o
9.♗d3 ♗b7
10.♕h5! ♕e7

در اینجا حرکت مناسب برای سیاه 10...♗×e5 است.

11.♕×h7+!

از این پس سفید شاه سیاه را مات می‌کند از این قرار:

11. ...♔×h7 12.♘×f6++ ♔h8 13.♘g6# (12. ...♔h6 13.♘eg4+ ♔g5 14.h4+ ♔f4 15.g3+ ♔f3 16. o-o سپس 17. ♘h2#)

3) 4. ... g6
5.f3

حرکت 5.h4 که توسط الخین وارد عمل شده است به شرح زیر امتیاز را به سیاه وامی‌گذارد.

5. ...d5 6.h5 ♗f5 7.♗×f6 e×f6 8.g4 ♗e6 9.h×g6 ♕d7 $\overline{\overline{+}}$

تفسیر راه بالا از پاخمن است.

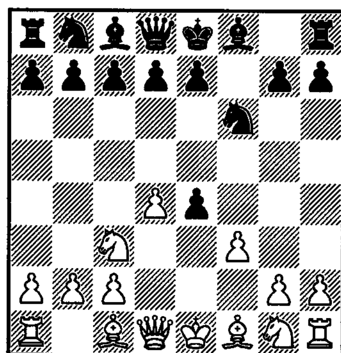
5. ... e×f3
6.♘×f3 d5
7.♘e5 ♗g7
8.♕d2 o-o
9.o-o-o ♘bd7

10.♘×d7 **♕×d7**

وضع دو طرف برابر است.

ب) 4.f3

حرکت بالا به‌جای 4.♗g5 بازی شده است.



۲۲۲

4.g4?! h6 5.g5 h×g5 6.♗×g5 d5

و به‌نظر فاین بازی سیاه بهتر است.

4. ... **e×f3**

این حرکت به سیاه امکان می‌دهد تا به ضرر گسترش خود، پیاده را حفظ کند.

ادامه‌ی 4...d5 به احتیاط نزدیکتر است:

4. ...d5 5.♗g5 ♘c6 6.f×e4 ♘×e4 7.♘×e4 d×e4 8.d5 ♘e5 9.♕d4 ♘f7 10.♗e3 e6 11.d×e6 ♗×e6 12.♕×e4 ♕d5=

5.♘×f3 **e6**

حرکت طبیعی سیاه همین است. برونشتّین استاد عالیقدر شطرنج (شوروی) بازی 5...g6 را توصیه می‌کند چون پیاده‌ی e6 مزاحم گسترش سوارهای سیاه است. برونشتّین پاسخ شایسته‌ی سفید را به حرکت متن 6.h4! می‌داند.

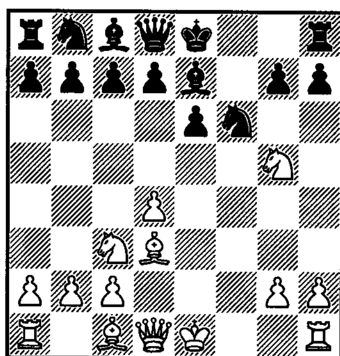
6.♗d3 **♗e7**

6. ...c5 7.d5! e×d5 8.♘g5

به عقیده‌ی برونشتّین سفید می‌تواند به حمله‌ای نیرومند دست بزند.

در بازی سابو ـ پدِرسن، هلسینکی، سال ۱۹۵۲ سفید بازی را با 7.♕e2 ادامه داده و برتری را حفظ کرده است. اما اندیشه‌ی برونشتین قوی‌تر به‌نظر می‌رسد. اینک تفسیر این استاد بلندپایه درباره‌ی این وضع بازی عیناً نقل می‌شود:

7.♘g5!



۲۲۳

تهدید سفید اجرای حرکت 8.♘×h7! است.

7. ... **0-0**

8.0-0

سفید حریف را ناگزیر می‌سازد برای پس راندن اسب، حرکت 8...h6 را بازی کند و این کاری است که آرایش پیاده‌های محافظ شاه سیاه را ضعیف می‌سازد. سیاه برای جلوگیری از قربانی فیل در خانه‌ی h6 و دفع تهدیدهای مات روی

قطر b1-h7 در جریان ادامه‌ی بازی متحمل دشواریهای ناگوار می‌شود.

همان‌طور که در دو مثال پایین می‌بینیم سیاه به هیچ وجه نمی‌تواند حضور اسب حریف را در خانه‌ی g5 تحمل کند.

1) 8. ... c5
9.d5 exd5
10.♗xh7+ ♘xh7
11.♕xd5+ ♔h8
12.♖xf8+ ♕xf8

12...♘xf8? یا 12. ...♗xf8? 13.♘f7+

13.♘f7+ ♔g8
14.♘e5+ ♔h8
15.♘g6#

2) 8. ... c5
9.♖xf6!

این حرکت هم بسیار نیرومند است.

9. ... ♗xf6

9. ...gxf6 10.♕h5!
9. ...♖xf6 10.♗xh7+ ♔f8 11.♕h5 ♕e8 12.♗g6! الخ

10.♗xh7+ ♔h8
11.♗g6! ♗xg5
12.♕h5+ ♗h6
13.♗xh6

سفید می‌برد.

این تجزیه و تحلیلهای برونشتَین خطراتی را که در دفاع مورد بحث بر سر راه سیاه ظاهر می‌شود، آشکار می‌سازد. بنابراین ادامه‌ی:

1. ...e6 2...f5

به احتیاط نزدیک‌تر است.

II

1.d4 f5
2.e4 fxe4
3.♘c3 g6
4.♘xe4

ادامه‌ی زیر قابل توجه است:

4.h4! ♗g7 5.h5 ♘f6 6.h6 ♗f8 7.♗g5 d5 8.f3 ♕d6 9.♕d2 exf3 10.gxf3

سفید قدرت حمله‌ی شدیدی پیدا کرده است.

4. ... d5
5.♘g5!

واضح است که سیاه نباید با 5...h6 باعث ضعف پیاده‌ی g6 بشود.

5. ... ♗g7
6.♗d3 ♕d6

از اجرای حرکت 7.♘xh7 و سپس 8.♗xg6+ ممانعت می‌کند. اکنون تاکتیکهای پیچیده و شورانگیزی جلوه‌گر می‌شود.

7.f4 ♗xd4
8.♗b5+ c6
9.♕xd4 ♕f6

حالا وزیر سفید در معرض خطر است.

10.♕xd5! cxb5
11.♗d2!

تهدید سفید اجرای حرکت 12.♗c3 است.

11. ...	♕f5

سیاه در پی ساده کردن بازی می‌باشد.

12.♕b3	h6
13.g4!	♕×g4
14.♕f7+	♔d7
15.♘5f3	

تهدید سفید بازی +16.♘e5 است.

15. ...	♘c6
16.0-0-0	

سفید وضع برنده دارد.

(مارشال ـ تارتاکوور، لودز، ۱۹۳۰)

«راه نوین»
سفید فیل شاه را در خانه‌ی g2 گسترش می‌دهد.

تحت شرایط زیر این راه بازی برای سفید بهترین روش است. اولاً فیل وزیر سیاه نمی‌تواند از خانه‌ی b7 به مقابله با فیل g2 اقدام کند.

ثانیاً چنان که گفته شد در دفاع هلندی همه چیز در اطراف خانه‌ی e4 دور می‌زند. ثالثاً سیاه امیدوار است که در جناح شاه حمله کند و در این‌گونه حالات **قلعه‌ای که در آن گسترش فیل در حالت فیانکتو باشد (به شرط آنکه این فیل عوض نشود) آسان‌تر دفاع می‌شود.**

و سرانجام در این‌گونه گشایشها نظارت بر مرکز از فاصله‌ی دور به ویژه تأثیر زیادی دارد. در جریان مسابقه‌ی باتوینیک ـ برونشتین بر سر عنوان قهرمانی جهان در سال ۱۹۵۱ این آغاز بازی از طرف این دو استاد بزرگ شهیر به دفعات بازی شده است. اینک تفسیری چند از مقاله‌ی بوندارفسکی که به شروع بازی انتخاب شده از طرف این دو استاد بزرگ اختصاص یافته است به نظر خوانندگان می‌رسد.

1.d4	e6

سیاه از گامبی استونتون دوری می‌کند.

2.c4	f5

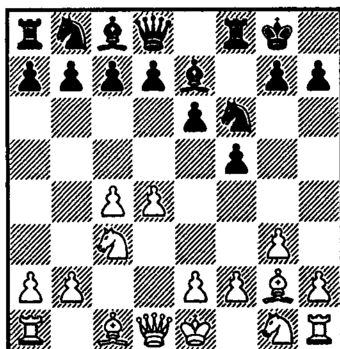
سفید با بازی 2.c4 به حریف امکان می‌دهد که به کیش در خانه‌ی b4 مبادرت کند. بررسی درباره‌ی این امکان سیاه در پایان دفاع مورد بحث، دنبال می‌شود.

اگر سفید 2.♘f3 بازی کند در آن صورت سیاه فرصت پیدا می‌کند پس از 2...b6 فیل وزیر را در خانه‌ی b7 بگذارد.

3.g3	

از آنجا که فیل c8 به توسط پیاده‌های e6 و f5 کاملاً زندانی شده است بنابراین به نفع سیاه است که b6 بازی کند و این فیل را در خانه‌ی b7 گسترش بدهد. حرکت بالا سیاه را از این امکان محروم می‌سازد.

3. ...	♘f6
4.♗g2	♗e7
5.♘c3	0-0



۲۲۴

از وضع منعکس‌شده در شکل بالا بازی می‌تواند در یکی از سه راه زیر ادامه پیدا کند:

الف) 6.e3

اگر سفید 6.♘f3 بازی کند سیاه می‌تواند به شیوه‌ی همیشگی باتوینیک با 6...d5 و سپس 7...c6 «دیوار سنگی» پیاده‌ها را بنا کند. اما این طرز آرایش پیاده‌ها را می‌توانیم به وسیله‌ی قاعده‌ی نوینی (که بعداً خواهد آمد) درست کنیم. هرچند حرکت بالا مورد انتقاد واقع شده است با این وصف بر دلایل پوزیسیونی مهمی مبتنی می‌باشد. سفید به این ترتیب قطر بزرگ a8-h1 را به روی فیل شاه خود نمی‌بندد و به علاوه این امکان را برای خود ذخیره می‌کند که اگر سیاه آرایش «دیوار سنگی» را ایجاد کند با f3 سپس e4 به تخریب آن مبادرت کند. به علاوه سفید می‌تواند فیل وزیر را در خانه‌ی b2 گسترش بدهد. به همین جهت است که برونشتَین در نخستین بازی مسابقه‌ی یادشده ادامه‌ی زیر را ترجیح داده است.

1) 6. ... d6
7.♘e2 e5

و بازی سیاه خوب است.

2) 6. ... d5

حرکت متن مطلوب باتوینیک بوده و برای برپا ساختن «دیوار سنگی» پیاده‌ها بازی شده است.

7.♘ge2 c6

اینک «دیوار سنگی» بنا شده است.

8.b3 ♘e4
9.o-o ♘d7
10.♗b2 ♘df6

وضع دو طرف مساوی است.

ب) 6.♕b3

سفید با اجرای حرکت بالا و حمله به پیاده‌ی b7 مانع می‌شود که حریف d5 بازی کند و «دیوار سنگی» معروف را بسازد.

6. ... ♘c6
7.d5 ♘e5
8.d×e6 d×e6
9.♗f4 ♘fd7
10.♖d1 ♕e8
11.♘b5 ♗d8
12.♘h3 a6

این بازی میان جرین و تارتاکوور در سال ۱۹۴۸ در بوداپست انجام شده و وضع دو طرف یکسان است. در مثال زیر به ایده‌ی جالبی برمی‌خوریم که برای مقابله با «دیوار سنگی» مورد استفاده قرار می‌گیرد.

1.d4 e6
2.g3 f5
3.♗g2 ♘f6
4.♘f3

ایده‌ی اجرای حرکات به ترتیب فوق هم‌اکنون آشکار می‌شود.

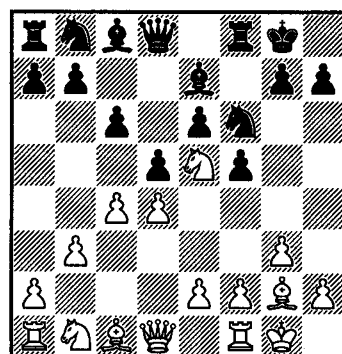
4. ... ♗e7
5.c4 o-o

6.o-o d5

7.b3 c6

8.♘e5!

سفید می‌خواهد از ضعف خانه‌ی e5 استفاده کند.



۲۲۵

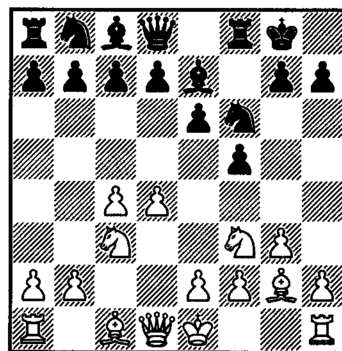
8. ... ♘bd7

9.♘d3

و حالا اسب وزیر از راه d2 به خانه‌ی f3 خواهد رفت. به این ترتیب دو اسب سفید خانه‌ی e5 را زیر نظر می‌گیرند تا در صورت لزوم آنجا را اشغال کنند.

ج) 6.♘f3

حرکتی است که زیاد بازی می‌شود.



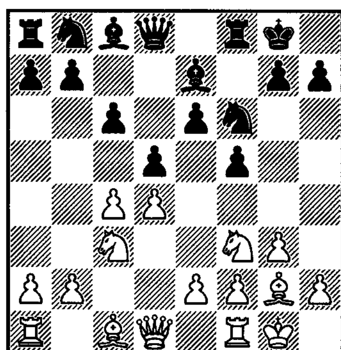
۲۲۶

6. ... d5!

ثابت شده است که ادامه‌ی 6...d6 به منظور تدارک پیشروی e5، غیرکافی می‌باشد چون سفید با !7.♕c2 و تهدید حرکت e4 به برتری مسلمی می‌رسد و چون تنها وسیله‌ی ممانعت از e4 بازی d5 است سیاه ناگزیر می‌شود پیاده‌ی وزیر را که به خانه‌ی d6 آمده مجدداً به d5 جلو براند و در نتیجه یک «زمان» گرانبها از دست بدهد.

7.o-o c6

بار دیگر «دیوار سنگی» برپا شده است.



۲۲۷

1) 8.♕c2 ♕e8

این بازی به صورت یک حرکت نمونه‌وار درآمده است. سیاه برای حمله بر قلعه‌ی حریف قصد دارد وزیر را به خانه‌ی h5 برساند.

9.♗f4 ♕h5

10.b3

از پیاده‌ی c4 دفاع می‌نماید هرچند سفید همواره می‌تواند پس از d×c4 با ♘e5 این پیاده را پس بگیرد.

10. ... ♘bd7

11.♖ad1

شانسها مساوی و وضع سیاه محکم است.

2) 8.♖b1!

حمله بر جناح وزیر را تدارک می‌بینند.

8. ...	**♕e8**
9.c5	**♕h5**
10.b4	

سفید ترسی به خود راه نمی‌دهد و پیشروی پیاده‌ی b را با خونسردی شروع می‌کند.

10. ...	**♘e4**
11.♕c2	**♘d7**
12.b5	**♗f6**

تهدید سیاه از این قرار است:

13. ...♘d×c5 14.d×c5 ♘×c3 الخ

13.♗f4!

سفید تهدید حریف را از نظر دور نداشته است. حال اگر سیاه به غلط 13...♘d×c5 بازی کند سفید با ادامه زیر به برتری می‌رسد:

14.♘×e4 ♘×e4 (14...f×e4 15.♕×c5 e×f3 16.♗×f3 الخ) 15.b×c6±

13. ...	**♕e8!**
14.♗c7!	

فیل وزیر سفید به جناح وزیر آمده است.

14. ...	**♖f7**

14. ...♘d×c5? 15.♘d1! ♘d7 16.b×c6 الخ

15.♗a5

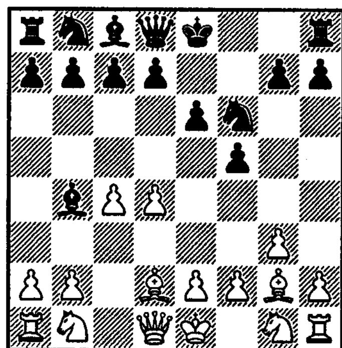
سفید اندکی برتری دارد.

راه بالا می‌تواند جزئی از ایده‌های این شروع بازی را مجسم و پیچیدگیهای موجود در این گشایش را نمایان سازد و به همین سبب دفاع مورد بحث نباید به علاقه‌مندان کم‌تجربه توصیه شود. چنان که می‌بینیم تا به حال پانزده حرکت بازی شده است و فیل وزیر سیاه هنوز در خانه‌ی اولیه زندانی می‌باشد. با این همه این بازی که در سال ۱۹۳۶ میان رشفسکی و باتوینیک در نوتینگهام انجام گرفته به نتیجه‌ی مساوی رسیده است.

اکنون که به پایان مبحث «دفاع هلندی» نزدیک شده‌ایم امکان سیاه برای کیش از خانه‌ی b4 مورد بررسی قرار می‌گیرد و به دنبال آن راهی آورده می‌شود که سیاه ایده‌های این روش دفاعی را با ایده‌های دفاع هندی شاه پیوند می‌دهد.

I

1.d4	**f5**
2.c4	**e6**
3.g3	**♘f6**
4.♗g2	**♗b4+**
5.♗d2	



۲۲۸

1) 5. ... ♗×d2+
6.♕×d2!

خانه‌ی c3 برای خروج اسب b1 ذخیره می‌شود.

6. ... o-o
7.♘c3 d6

این حرکت از 7...d5 بهتر است چون در این حالت که فیلهای سیاه از صحنه‌ی پیکار بیرون رفته‌اند. بازی d5 موجب تضعیف خانه‌ی e5 می‌شود.

8.♘f3 ♘c6
9.♖d1 ♕e7
10.d5 ♘d8
11.o-o e5
11.e4 ♘f7

به عقیده‌ی پاخمن ـ مفسر این بازی ـ دو هماورد وضع برابر دارند.

2) 5. ... ♗e7

ایده‌ی حرکت بالا از الخین است و بعضی از استادان فن آن را مسافرت دوسره‌ی فیل شاه نام نهاده‌اند. فیل سفید با استقرار در خانه‌ی d2 و بستن ستون d برای سفید تولید زحمت کرده است. اما اثبات آنکه تلف کردن زمان از جانب سیاه درست باشد مشکل به نظر می‌رسد. مثال زیر از مسابقه‌ی گرونینگ در سال ۱۹۴۶ نقل شده است:

6.♘c3 o-o

بازی !6...d5 صحیح‌تر است و به شرح پایین نتیجه‌ی مساوی می‌دهد.

7.♘f3 c6 8.♕c2 o-o 9.o-o ♕e8=

7.♕b3!

از اجرای 7...d5 جلوگیری می‌کند. ادامه‌ی 7.♕c2 ضعیف است.

7. ... c5
8.d5

بازی سفید بهتر است.

ادامه‌ی اشتاینیتز

در این راه بازی سفید فیل شاه را در خانه‌ی d3 گسترش می‌دهد.

1.d4 f5
2.c4 e6
3.♘c3 ♗b4
4.e3

برخی از شطرنج‌بازان برای جلوگیری از دوپشته شدن پیاده‌ها در اینجا 4.♗d2 یا 4.♕c2 بازی می‌کنند در پایین راه 4.♕c2 که در مسابقه‌ی دوجانبه‌ی باتوینیک ـ برونشتَین (سال ۱۹۵۱) مورد استفاده قرار گرفته است از نظر خوانندگان می‌گذرد:

4.♕c2 ♘f6 5.e3 o-o 6.♗d3 d6 7.♘e2 c5 8.a3 ♗×c3+ 9.♘×c3 ♘c6 10.d×c5 d×c5 11.b3 ♗d7=

4. ... ♘f6
5.♗d3 b6

اکنون سیاه از فرصت استفاده می‌کند و فیل وزیر را در خانه‌ی b7 گسترش می‌دهد اما نقش

فیل مزبور غیرفعال خواهد بود.

6.♘e2!	♗b7
7.o-o	o-o
8.f3!	

سفید با این بازی عمل فیل b7 را بی‌اثر می‌سازد.

8. ...	♘c6
9.e4	f×e4
10.f×e4	e5
11.♘d5	♗e7
12.♘×f6	♖×f6
13.♖×f6	♗×f6

حالا فیل d3 که در محاصره‌ی پیاده‌های خودی قرار گرفته غیرفعال شده است. اما این وضعیت موقتی است.

14.d5	♘e7
15.♘g3	g6
16.c5!	

و در حرکت بعد فیل d3 در خانه‌ی c4 خواهد بود. ادامه‌ی 16...b×c5 نادرست است زیرا بعد از 17.♕b3 دو تهدید، گرفتن فیل b7 و اجرای حرکت +18.d6 ظاهر می‌شود.

بازی سفید بهتر است. فیل b7 آینده‌ی روشنی ندارد. (اشتاینیتز ـ تاراش، هاستینگ سال ۱۸۹۵).

II

یک شاخه‌ی دفاع هلندی که مطلوب نظر استادان کنونی شطرنج جهان است ترکیب ایده‌های این دفاع و دفاع هندی شاه است که باعث پیچیدگیهای خاص و جالب می‌شود:

1.d4	f5
2.g3	♘f6
3.♗g2	g6

در این راه بازی سیاه نیز فیل شاه را در حالت فیانکتو گسترش می‌دهد.

1) 4.♘h3

سفید با گسترش اسب در خانه‌ی h3 می‌خواهد راه قطر بزرگ h1-a8 به روی فیل g2 باز بماند و بتواند در لحظه‌ی مناسب با پیش راندن پیاده‌ی شاه به خانه‌ی e4 مرکز بازی را بشکافد.

4. ...	♗g7
5.♘c3	

الخ 5.o-o o-o 6.c4

5. ...	♘c6
6.d5	♘e5
7.e4	d6
8.♘f4	c6

خانه‌ی c7 را جهت گسترش وزیر آزاد می‌سازد و در عین حال به پیاده‌ی جلوآمده‌ی حریف حمله‌ور می‌شود.

9.o-o	o-o
10.e×f5	♗×f5
11.♘ce2	

غرض از اجرای این مانور انتقال این اسب به خانه‌ی d4 است که فشار بر خانه‌ی ضعیف e6 را زیاد می‌کند. وضع بازی سفید بهتر است. (پاخمان ـ الکساندر، سال ۱۹۵۵).

2) 4.♘f3 ♗g7

5.0-0 0-0

6.c4 d6

7.♘c3

7.d5 a5 8.♘c3 ♘bd7 9.♘d4 ♘c5 10.b3 ♗d7 11.♗b2 ♕c8=

7. ... c6

8.b3 ♕c7

سیاه آماده می‌شود که e5... بازی کند. اگر سفید حرکت 8.d5 را انجام دهد، ادامه‌ی بازی می‌تواند به شرح زیر باشد.

8. ... ♖e8 9.♕c2 ♘a6 10.e4 f×e4 11.♘×e4 ♗f5 12.♘h4 ♗×e4 13.♗×e4 ♘×e4 14.♕×e4 e5 الخ

طرفین وضع برابر دارند.

9.♗a3

این فیل با اجرای حرکت e5... و همچنین استقرار اسب وزیر سیاه در خانه‌ی c5 (پس از d5) مقابله می‌کند و بر پیاده d6 فشار وارد می‌آورد.

9. ... ♖e8

وضعیت دو طرف یکسان است.

دفاع هلندی

یوسوپف ـ کارپوف

سال ۱۹۸۹

1.c4 f5

2.d4 ♘f6

3.g3 g6

4.♗g2 ♗g7

5.♘c3 d6

6.♘f3 0-0

7.0-0 c6

8.b3

در اینجا سفید معمولاً 8.d5 بازی می‌کند.

8. ... ♕c7

9.♗a3 a5

سیاه برای مستقر ساختن اسب وزیر در خانه‌ی b4 از پیاده‌ی رخ کمک می‌گیرد.

10.♖c1 ♘a6

11.♕d2

11.d5 ♖d8 12.♘d4 e5 13.d×e6 ♘c5 14.♕d2 ♘×e6 15.♘d5!

سفید برتری بارز دارد.

11. ... ♗d7

12.♖fe1 ♘b4

13.♗b2 e5?!

ادامه‌ی بهتر چنین است:

13. ...♘e4 14.♘×e4 f×e4 15.♘g5 ♘×a2 16.♖a1 ♘b4 17.♘×e4 الخ

برتری سفید اندک است.

14.a3 ♘a6?

با دیدن ادامه‌ی بازی در خواهیم یافت که سیاه به‌جای حرکت بالا می‌بایست 14...e×d4 بازی می‌کرد و در آن حال اگر:

1) 15.a×b4 d×c3 16.♕×c3 (16.♗×c3 ♘e4) 16.♘e8 (16...a×b4 17.♕×b4$\pm$) 17.♕c2 ♗×b2 18.♕b2 a×b4

2) 15.♘×d4 ♘a6 16.e4! f×e4

17.♘×e4 ♘×e4 18.♖×e4 ♖a e8 (18...♘c5 19.♖e7 ♖f7 20.♖c e1⩲) 19.♖c e1 ♖×e4 (19...♘c5 20.♖×e8 ♖×e8 21.♖×e8+ ♗×e8 22.b4 سـپس 23.♘e6) 20.♖×e4 ♘c5 21.♖e7 ♖f7 (21...♕d8 22.♖×g7+!) 22.♖×f7 ♔×f7

تعادل تقریباً برقرار است.

15.d×e5 d×e5

16.♘b5!!

یک «ترکیب» درخشان از کارپوف! ترکیبی که بر قضاوت وضعیت بازی یعنی بهره‌برداری از ضعف خانه‌های مرکزی d6 و e5 و موضع نامناسب سوارهای سیاه (اسب a6 و فیل d7) پایه‌گذاری شده است و به طوری که مشاهده خواهیم کرد قهرمان سابق جهان تا دوازده حرکت بعد همه چیز را محاسبه کرده است.

16. ... c×b5

سیاه انتخاب بهتری ندارد مثلاً اگر 16...♕b6 بازی کند، آنگاه بر اثر:

17.♘×e5 c×b5 18.♘×d7 ♘×d7 19.♗×g7

سفید می‌برد و یا اگر 16...♕d8 انجام دهد آن‌وقت:

17.♘d6 e4 18.♘e5 ♗c8 19.♖ed1

برتری سفید قاطع است.

17.c×b5 ♘c5

18.♗×e5 ♕b6

19.♗×f6!

نکته‌ی اصلی ترکیب، نهفته در همین حرکت است. سفید با حذف اسب f6 و به واسطه کیش در خانه‌ی d5 سوار قربانی‌شده را پس می‌گیرد.

19. ... ♗×f6

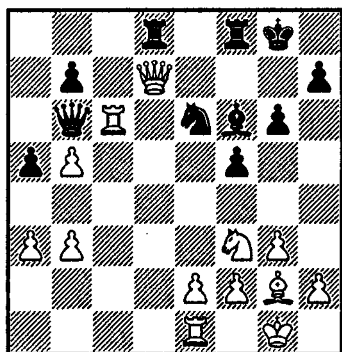
20.♕d5+ ♘e6

ظاهراً برداشت سیاه آن است که فیل d7 گرفتنی نیست و اگر وزیر سفید آن را بزند در مهلکه می‌افتد و راه فرار ندارد. اما...

21.♕×d7 ♖ad8

22.♖c6!!

حرکتی است که کارپوف به هنگام بازی 16.♘b5 آن را محاسبه کرده بوده است.



۲۲۹

اینک وزیر سفید از تنگنا نجات پیدا می‌کند.

22. ... ♖×d7

22. ...b×c6 23.♕×e6+ ♔g7 24.♕×c6 ♕×c6 25.b×c6

برتری سفید نمایان است زیرا در برابر «تفاوت» سه پیاده بیشتر دارد.

23.♖×b6 ♘c5

23. ...♘d8 24.a4 (24.e3 ♗e7!?

25.♘e5 ♖c7 26.♘d3 ♗xa3)
♗e7 25.♘e5 ♖c7 26.♘d3

و از آن پس، سفید با انتقال رخ به خانه‌ی b1 و سپس اجرای حرکات b4 و a5 بازی را تعقیب خواهد کرد.

24.b4

سفید با این حرکت از تهدید 24...♗d8 سیاه جلوگیری می‌کند.

24. ...	**axb4**
25.axb4	**♘e4**
26.e3	**♔f7**

اگر سیاه 26...♗d8 بازی کند سفید با حرکت 27.♖e6 پاسخ می‌دهد و در برابر 27...♔f7 جواب او 28.♖xe4 و بعد 29.♘e5+ خواهد بود.

27.h4!

قصد سفید ادامه‌ی بازی به روش زیر است:

28.♘g5+ ♗xg5 (28...♘xg5 29.hxg5 ♗xg5 30.♖xb7±)
22.♗xe4 fxe4 30.hxg5

سفید می‌برد.

27. ...	**♖b8**

پیشاپیش حمایت از پیاده‌ی b7 را زیاد می‌کند.

28.♖c1	**♔e7**
29.♘d4	

تهدید سفید حرکت 30.♘c6+ است و آن‌وقت اگر سیاه 29.♗xd4 بازی کند. بعد از:

30.exd4 ♖xd4 31.♖c7+ ♖d7
32.♖xd7+ ♔xd7 33.♗xe4 fxe4
34.♔f1

طرح سفید اجرای حرکات ♔e3 و ♔e2 سپس h5 خواهد بود.

29. ...	**♔f7**
30.♗xe4	**fxe4**
31.♘e6!	

سفید با آنکه در تنگی وقت قرار گرفته است اما همه‌ی حرکات خوب را می‌بیند. حرکت اخیر سفید از تهدید زیر جلوگیری می‌کند:

31. ...♗d8

31. ...	**♗d8**
32.♘g5+	

نه این‌که 32.♘xd8 چون پس از

32. ...♖bxd8 33.♖c4 ♖e8

در پایان بازی که حاصل می‌شود سفید - به خاطر آنکه رخ b6 فاقد میدان عمل است - با دشواریهایی مواجه می‌شود.

32. ...	**♗xg5**

اگر سیاه شاه را جابه‌جا کند، رخ سفید به خانه‌ی e6 خواهد آمد.

33.hxg5

اکنون رخ سفید از طریق خانه‌ی f6 به راه خروج دست یافته است.

33. ...	**♖e8**
34.♖c4	**♔g7**
35.♔g2	**♖f7**

بعد از حرکت 35...h6 بازی به روش زیر ادامه می‌یابد:

36.♖d4 ♖xd4 (36...♖f7 37.♖d d6±) 37.♖xb7+ ♔g8 40.exd4

h×g5 41.b6

سفید می‌برد.

36.♖d6	**h6**
37.g×h6+	**♔×h6**
38.b6	**♖e5**
39.♖c7	**♖f8**
40.♖×b7	**♖ef5**
41.♖d2	**♖b5**
42.♖d4	

سیاه از بازی دست می‌کشد، اگر:

42. ...♖b f5 43.f4 e×f3+ «e.p.» 44.♔f2 سپس 45.♖f4 الخ

دفاع بنونی

دفاع بنونی که سابقه‌ی آن به قرن هفدهم میلادی می‌رسد در گذشته به‌عنوان یک دفاع مطلوب تلقی نمی‌شده است اما از سالهای ۱۹۵۰ به بعد این دفاع و نظایر آن طرف توجه شطرنج‌بازان قرار گرفته است و از آن میان بنونی جدید که سیاه بازی c5... را با تأخیر و بعد از گسترش اسب شاه انجام می‌دهد بیشتر موردنظر قرار گرفته است. به طوری که امروزه در مسابقات بزرگ گهگاه به‌عنوان یکی از سلاحهای دفاعی سیاه در برابر حرکت d4 به کار گرفته می‌شود.

«**بن اونی**» واژه عبری، به معنای «فرزند اندوه من» نام کتابی است که در قرن نوزدهم میلادی نوشته شده است. نویسنده، هر وقت که احساس دلتنگی و افسردگی می‌کرده به صفحه‌ی شطرنج پناه می‌برده است و کتاب فوق‌الذکر حاصل تجزیه و تحلیل‌های او درباره‌ی اقدامات دفاعی گوناگون در برابر انواع «گامبیها» می‌باشد.

روش قدیم

1.d4	**c5**

این حمله‌ی متقابل سیاه به منزله‌ی پیشدستی در تعرض است. در واقع سیاه حریف را دعوت می‌کند که با اجرای حرکت d5 مرکز جبهه را ببندد.

سفید می‌تواند با حرکت 2.e4 بازی را به دفاع سیسیلی بکشاند.

2.d5	**e5**

دو حرکت نخست سیاه مشخص‌کننده‌ی دفاع بنونی قدیم است. که امروزه کمتر بازی می‌شود. ایده‌ی مستقل سیاه ـ پس از بسته شدن مرکز ـ دست زدن به عملیات تهاجمی در جناح شاه با استفاده از f5... است وگرنه باید بسته به بازی حریف از خود واکنش نشان بدهد.

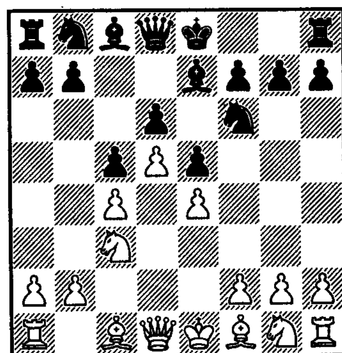
سفید برای رویارویی با نقشه‌ی تعرضی سیاه راههای چندی تحت اختیار دارد. این راهها بر دو فکر مهم زیر استوار است:

۱) استقرار یک اسب در خانه‌ی c4 و تأمین مصونیت آن از هرگونه تعرض، با اجرای حرکت a4 و سپس فشار بر پیاده‌ی d6 و جناح وزیر سیاه.

۲) گسترش فیل شاه در حالت فیانکتو و پیش راندن پیاده‌ها به خانه‌های c4، e4 و f4. ضمناً به سبب حضور پیاده‌ی سیاه در خانه‌ی c5

امکان درگیری پیاده‌ها و نفوذ در جناح وزیر سهولت پیدا کرده است.

3.c4	d6
4.♘c3	♘f6
5.e4	♗e7



۲۳۰

1) 6.♗d3	o-o
7.h3	

قبل از گسترش اسب شاه از آچمز شدن آن به وسیله‌ی ♗g4 ممانعت به عمل می‌آورد.

7. ...	♘e8

7. ...♘a6 8.a3 ♗d7 9.♘f3 ♘e8 10.♖b1 ♔h8! 11.b4 b6 12.o-o g6

8.♘f3	♘d7
9.g4	g6
10.♗h6	♘g7
11.♕d2	♘f6
12.♔e2!	♔h8

خانه‌ی g8 را برای مانور اسب آزاد می‌سازد. الخ

13.♖ag1	♘g8
14.♗e3	♗d7
15.h4	a6
16.♘h2	f5

زدن پیاده‌ی h4 به نفع سیاه نیست زیرا باعث باز شدن ستون رخ بر روی قلعه‌ی شاه سیاه می‌شود.

17.g×f5	g×f5

سفید اندکی برتری دارد.

2) 6.g3	♘a6
7.♗g2	♘c7
8.f4!	e×f4
9.♗×f4	

حرکت 9.g×f4 خطاست زیرا پاسخ حریف 9...♘g4 خواهد بود که تهدید 10...♗h4+ و سپس 11...♘f2 را به دنبال دارد.

9. ...	♘d7
10.♘f3	g5!

تضعیف جناح شاه از تخریب مرکز اهمیت کمتری دارد.

11.♗e3	g4
12.♘d2	♘e5
13.♕e2	♗d7
14.♗f4	♗f6
15.h3	h5
16.h×g4	♗×g4!

اگر سیاه 16...h×g4?! بازی کند. ضمن آنکه فیل نشسته در خانه‌ی سفید را غیرفعال می‌سازد. بر اثر گشوده شدن ستون رخ، ابتکار بازی را به حریف واگذار می‌کند. مثال:

16...h×g4 17.♖×h8+ ♗×h8 18.o-o-o ♕f6 19.♖h1 o-o-o 20.♖h6 ♘g6 21.e5! الخ

در مثال بالا این قربانی پیاده علاوه بر آنکه قطر بزرگ را به روی وزیر و فیل سیاه می‌بندد؛ خانه‌ی e4 را جهت استقرار اسب سفید آزاد می‌سازد و در عین حال مقدمات گشایش مسیر آتش فیل g2 را فراهم می‌آورد.

17.♕e3	**♕d7**
18.a3	**b5!**

سیاه دارای امکانات متقابل است.

روش جدید

دفاع بنونی جدید که حرکات بنیادی آن به شرح زیر است:

1.d4 ♘f6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.♘c3 e×d5 5.c×d5 d6

و طرف توجه بودن آن به میزان زیادی مدیون موفقیتهای میخائیل تال قهرمان اسبق شطرنج جهان می‌باشد، به شطرنجباز متهوّر و نوآفرین، گنجینه‌ای از امکانات تاکتیکی را عرضه می‌دارد.

بازی متقابل سیاه بر پایه‌ی وجود اکثریت پیاده‌ها در جناح وزیر، استفاده از ستون نیمه‌باز و بالاخره اعمال قدرت فیل شاه بر روی قطر بزرگ h8-a1 بنا نهاده شده است و از سوی دیگر سفید که با پیش راندن پیاده‌ی مرکزی عرصه‌ی بیشتری را در اختیار می‌گیرد و از آزادی عمل زیادتری برخوردار می‌شود؛ امکان می‌یابد که با به‌کارگیری یورش پیاده‌ها حمله‌ی شدیدی را در مرکز جبهه و در جناح شاه بر مواضع حریف به راه بیندازد. ضمن آن که در همه حال نابود ساختن پیاده‌ی d6 را - که در صف‌آرایی نیروهای سیاه موضع بسیار حساس و مهم به شمار می‌رود - از اهداف اصلی خود قرار می‌دهد. هرگاه سیاه نتواند از تضعیف این پیاده جلوگیری کند در اغلب موارد با دشواریهای لاینحل روبرو خواهد شد.

اکنون به بررسی شاخه‌های گوناگون روش جدید این شیوه‌ی دفاعی پرداخته می‌شود.

1.d4	**♘f6**
2.c4	**c5**
3.d5	

سفید می‌تواند با حرکت 3.♘f3 بازی را به گشایش انگلیسی در آورد.

3. ...	**e6**

در اینجا یکی از امکانات سیاه اجرای حرکت 3...b5 است. مثال:

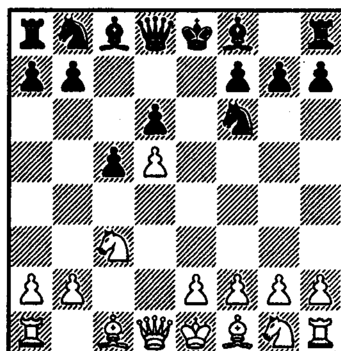
3. ...b5 4.c×b5 a6 5.b×a6 ♗×a6 6.g3 d6 7.♗g2 g6 8.b3 ♗g7 9.♗b2 o-o 10.♘h3 ♘b d7 11.o-o ♖a7 12.♖e1 ♕a8 13.♘f4 ♖b8 14.h4 c4

وضع دو طرف برابر است.

4.♘c3	**e×d5**
5.c×d5	**d6**

(شکل ۲۳۱)

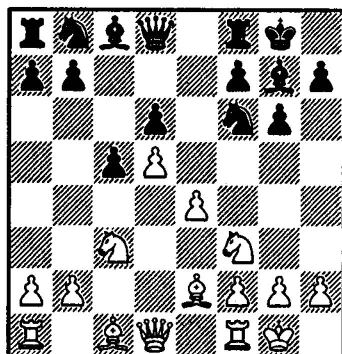
در وضعیت فوق سفید دو راه عمده را می‌تواند دنبال کند.



۲۳۱

راه اول

6.e4	**g6**
الف) 7.♘f3	**♗g7**
1) 8.♗e2	**0-0**
9.0-0	



۲۳۲

وضعیت منعکس در شکل بالا راه اصلی و طبیعی بازی را نشان می‌دهد. این راه بازی و همچنین راه گسترش فیل در خانه‌ی g2 که بعداً خواهیم دید مورد پسند بازیکنانی است که دارای طبیعتی آرام و معتدل هستند.

9. ...	**♖e8**

9. ...a6 10.a4 ♗g4 11.♗g5 ♘bd7 12.♘d2 ♗×e2 13.♕×e2 ♖e8 14.f4 ♕c4 15.♕f3 c4 16.♔h1 ♖ab8 17.♖ae1⩲

10.♘d2

اسب سفید استقرار در خانه‌ی c4 را در نظر دارد. ضمناً راه پیشروی پیاده‌ی f را هموار می‌سازد.

10. ...	**♘a6**
11.f3	

اگر سفید 11.f4 بازی کند سیاه با 11...♘c7 جواب می‌دهد و برای اجرای حرکت b5... آماده می‌شود.

11. ...	**♘c7**
12.a4	**b6**
13.♘c4	**♗a6**

قصد سیاه خلاصی از مزاحمت اسب سفید است که به پیاده‌ی وزیر حمله‌ور شده است و می‌رود با اجرای حرکت ♗f4 آن را بگیرد.

14.♗g5	**♕d7**

(14...♖b8 15.b3 h6 16.♗d2⩲)

15.♕d2	**♗×c4**
16.♗×c4	**a6**
17.♕d3	**h6**
18.♗d2	**♕e7**

خانه‌ی d7 را برای انتقال اسب به خانه‌ی e5 آزاد می‌سازد.

19.♖ae1

وضع سفید کمی بهتر است.

2) 8.♗d3 o-o

9.h3

سفید پیش از آنکه قلعه برود از حرکت ♗g4 حریف جلوگیری می‌کند و اجازه نمی‌دهد که سیاه مشکل گسترش فیل وزیرش را حل کند.

9.o-o a6 10.a4 ♗g4

وضع طرفین متعادل است.

9. ... b5

سیاه همچنین می‌تواند بازی را با 9...a6 یا 9...♘a6 ادامه بدهد.

I

10.o-o

10.♗×b5 ♘×e4 11.♘×e4 ♕a5+

وضعیت به نفع سیاه است.

10. ... a6
11.♖e1 ♖e8
12.♕c2 ♘bd7
13.a4 c4
14.♗f1 b4
15.♘b1 ♘c5

برتری با سیاه است.

II

10.♘×b5 ♘×e4
11.♗×e4 ♖e8

اگر سیاه 11...♗a6 بازی کند بعد از ادامه‌ی زیر:

12.a4 ♖e8 13.♕c2 f5 14.♘g5

سفید به برتری می‌رسد.

12.♘d2 ♗a6
13.a4 ♕a5!

با وجود عقب بودن یک سوار، وضع بازی به سود سیاه است.

ب) 7.f4

7.f3 ♗g7 8.♗g5 o-o 9.♕d2 a6 10.a4 ♖e8 11.♘g e2 ♘b d7 12.♘g3 ♖b8 13.♗e2 ♕c7 14.o-o c4 15.♗e3 b5 16.a×b5 a×b5 17.b4=

(سیراوان - جارتارسون، سال ۱۹۸۶)

7. ... ♗g7
8.♗b5+

ادامه‌ی بالا که در مسابقات سالهای اخیر موفقیتهایی را نصیب خود ساخته است راه تهاجمی جاه‌طلبانه‌ای است که سیاه باید برای مقابله با آن آمادگی کافی داشته باشد.

8. ... ♘fd7

سیاه برای جلوگیری از پیشروی پیاده‌ی شاه سفید و اجتناب از پیچیدگی بازی، با استفاده از اسب شاه دفع کیش می‌کند. دو امکان دیگر سیاه یکی 8...♗d7 است که به نفع سفید است و دیگر حرکت 8...♘bd7 که بازی را به وضعیتی پیچیده می‌کشاند. به‌عنوان شاهد مثال قسمتی از یک بازی که در سال ۱۹۸۸ انجام شده است در پایین آورده می‌شود:

8. ...♘b d7 9.e5 d×e5 10.f×e5 ♘h5 11.e6 ♕h4+ (11...f×e6

12.d×e6 o-o 13.♘f3! ♖×f3 14.♕×f3 $\pm$) 12.g3 ♘×g3 13.h×g3 ♕×h1 14.e×d7+ (14.♗e3) ♗×d7 15.♗×d7+ ♔×d7 16.♕g4+ f5 17.♕a4+ ♔c8 18.♗e3 ♗×c3+ 19.b×c3 ♕×d5 20.♖d1 ♕c6! 21.♕×c6 b×c6 22.♗×c5 ♖e8+ 23.♔f2 ♖b8 24.♖d2 a6 25.♘f3 ♖b5 26.♗e3 ♖d5 27.♖b2 ♖b5

در اینجا دو طرف بازی نتیجه‌ی مساوی را قبول کرده‌اند.

در مورد حرکت 8...♗d7 ادامه‌ی بازی چنین خواهد بود.

9.e5 ♘h5 10.♘f3 d×e5 11.f×e5 ♗×b5 12.♘×b5 o-o 13.o-o ♕d7 14.♘c3 ♕f5 15.♕a4 ♗×e5 16.♘×e5 (16.g4 ♗d4+) ♕×e5

وضع سفید بهتر است.

9.a4

سفید که قصد ندارد فیل خود را با اسب حریف عوض کند پیشاپیش از اجرای حرکت b5... جلوگیری می‌نماید که ممکن است پس از a6... بازی شود.

9. ...	**o-o**
10.♘f3	**♘a6**
11.o-o	**♘c7**
12.♗d3	**a6**
13.♔h1	**♖b8**

14.f5!	**♘e5**

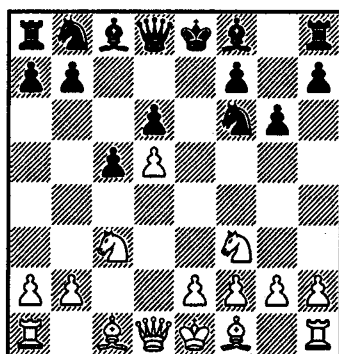
14. ...b5 15.a×b5! ♘×b5 16.♗g5 ♗f6 الخ

15.♗g5

سفید اندکی برتری دارد.

راه دوم

6.♘f3	**g6**



۲۳۳

1)	**7.g3**	**♗g7**
	8.♗g2	**o-o**
	9.o-o	**a6**
	10.a4	**♘bd7**
	11.♘d2	**♖b8!**

11. ...♖e8 12.a5 b5 13.a×b6 «e.p.» ♘×b6 14.♘b3

با مختصر برتری سفید (ایوه ـ کوتوف، سال ۱۹۵۳).

12.♘c4

12.a5 b5 13.a×b6 e.p. ♘×b6 14.♘b3 ♘c4 15.♖a4 ♘b6=

(اوکلی ـ تولوش، سال ۱۹۵۳)

12. ... ♘e8

13.a5 ♘e5

14.♘b6 ♘c7

15.f4 ♘g4

وضع دو طرف یکسان است.

2) 7.♘d2

روش نیمزوویچ در مقابله با دفاع بنونی که با حرکت «6.♘f3 g6 7.♘d2» مشخص می‌شود. تلاش مستقیمی است به منظور آن که این دفاع از لحاظ وضعیت «پوزیسیون» در تنگنا قرار داده شود. اما جلو بودن سیاه در امر گسترش قوا برای رسیدن به وضعیت برابر کافی به نظر می‌رسد.

I

7. ... ♘bd7

8.e4

8.♘c4 ♘b6 9.e4 ♘×c4 10.♗×c4 ♗g7 11.o-o o-o 12.♗f4 (12.♗g5 h6 13.♗h4 g5 14.♗g3 a6=) a6 13.a4=

(گلیگوریچ - چرنیاک، سال ۱۹۵۴).

8. ... ♗g7

8. ...♘b6 9.a4 الخ

9.♘c4 ♘b6

9. ...♕e7 10.♗e2 o-o 11.f3 ♘e5 12.♘e3 a6 13.a4 ♖b8 14.o-o=

10.♘e3 o-o

11.♗d3 ♖e8

12.o-o a6

12. ...c4 13.♗c2 ♗d7 14.a4 ♖c8 15.f4 ♘a8 16.♕e2 با برتری سفید

13.a4 ♘bd7

14.a5

با این ایده که بتواند اسب را مجدداً در خانه‌ی c4 مستقر سازد.

14. ... ♘e5

15.♗e2 g5

از حرکت f4 سفید جلوگیری می‌کند.

16.h3

سفید برتری مختصری دارد.

II

7. ... ♗g7

8.♘c4 o-o

9.♗g5 ♕e7

10.e3 ♘bd7

11.♘b5

11.a4!? ♘e5 12.♘a3 h6! 13.♗h4 g5 14.♗g3 ♘fd7!∓

11. ... a6

12.♘b×d6 b5

13.♘×c8 ♖a×c8

وضع دو طرف برابر است.

3) 7.♗f4

بعضی از استادان شطرنج ادامه‌ی بازی با حرکت فوق را بر راه اصلی ترجیح می‌دهند.

7. ... a6

7. ...♗g7 8.e4 o-o 9.♘d2 ♘g4

10.♗e2 ♘e5 11.♗g3 g5 12.o-o a5 13.a4 ♘b d7 14.♕c2±

I

8.a4	♗g7
9.e4	0-0
10.♗e2	♕e7
11.♘d2	♘bd7
12.o-o	♘e5
13.h3	♘bd7
14.♕c2	

بازی سفید کمی بهتر است.

II

8.e4	♗g4
9.♕a4+	

9.e5 ♘h5 الخ

9. ...	♘bd7
10.♘d2	b5
11.♕c2	♘h5

به فیل حریف حمله می‌کند تا بتواند کار گسترش فیل شاه در خانه‌ی g7 را دنبال کند.

12.♗e3

12.h3? ♗×h3 الخ

12. ...	♘b6
13.a4!	b4
14.♘b1	♗g7
15.a5	♘c8

16.♘c4

سفید اندکی برتری دارد.

دفاع بنونی

کرام لینک (سوئد) ـ ورا (کوبا)

سال ۱۹۸۸

1.d4	♘f6
2.c4	c5
3.d5	e6
4.♘c3	e×d5
5.c×d5	d6
6.e4	g6
7.♘f3	♗g7
8.♗e2	0-0
9.0-0	♖e8
10.♘fd2	♘a6
11.f3	♘c7
12.a4	b6

راه را برای گسترش فیل وزیر بازی می‌کند تا این فیل بتواند به مقابله با اسب سفید برود که قصد دارد در خانه‌ی c4 موضع بگیرد.

13.♘c4 ♗a6

تأخیر جایز نیست چون در غیر این صورت سفید با 14.♗f4 پیاده‌ی وزیر سیاه را خواهد گرفت.

14.♗g5 h6

سیاه در صدد است مسیر آینده‌ی فیل حریف روشن بشود. و در حالت عقب‌نشینی آن به خانه‌ی h4 بتواند در صورت لزوم اسب شاه را

با g5... از آچمزی خارج کند.

14. ...♕d7 15.♕d2 ♗×c4 16.♗×c4 a6 17.♕d3 ♘h5 18.g4 ♗d4+ 19.♔h1 ♘g7 20.♖a b1 h5 21.♘e2!? b5 22.♗a2 h×g4 23.♘×d4 c×d4 24.f4! g3 25.f5 الخ

وضعیتی است پیچیده و سرشار از امکانات تاکتیکی متقابل.

15.♗h4 **♕d7**

16.♗f2 **♖ab8**

17.♖e1!

رخ برای اعمال قدرت در ستون شاه به خانه‌ی e1 منتقل می‌شود و خانه‌ی f1 جهت عقب‌نشینی فیل سفید آزاد می‌گردد.

17. ... **♗×c4**

18.♗×c4 **a6**

19.♗f1! **♖ec8**

اجرای حرکت ?19...b5 بی‌موقع است زیرا بعد از:

20.a×b5 a×b5 21.♖a7 c4 (21...b4 22.♘b5 ♖e c8 23.e5! d×e5? 24.d6) 22.e5 ♘h5 23.f4

سفید برتری بارزی پیدا می‌کند.

20.g3 **b5**

21.a×b5 **a×b5**

22.♖a7 **b4**

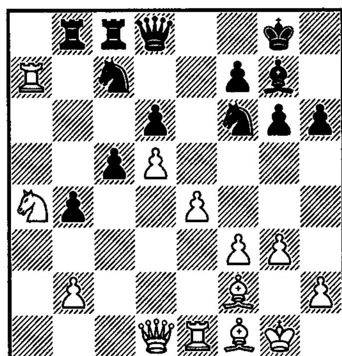
23.♘a4 **♕d8**

(شکل ۲۳۴)

24.e5 **♘×d5**

24. ...d×e5 25.d6 ♘e6 26.♗c4 با وضعیت بهتر برای طرف سفید.

25.♗c4! **d×e5**



۲۳۴

پس از حرکت ?25...♘b6 سفید به برتری قاطعی می‌رسد. از این قرار:

26.e×d6 ♘×c4 27.d×c7 ♕×d1 28.♖×d1 الخ

26.♕b3

تهدید سفید اجرای حرکت 27.♖d1 است.

26. ... **♖a8!**

26. ...♘b5?! 27.♖×f7 ♔×f7 28.♗×d5+ ♔f6 29.♘×c5 الخ

وضع سفید بهتر است.

27.♖×a8 **♖×a8**

28.♖d1 **♕e8!**

29.♘×c5 **♘b6**

30.♗d3! **♔h7**

31.♕×b4

اکنون پیاده‌ی رونده‌ی b در جناح وزیر برتری سفید را نمایان می‌سازد.

31. ... **♖b8**

32.♕d2 ♘e6
33.♘×e6 ♕×e6
34.b4 ♗f8
35.♖b1 ♕c6
36.♕e2 ♕c3
37.♔g2 ♖d8
38.♖d1 ♖b8

روشن است که زدن پیاده‌ی b4 به علت امکان اجرای حرکت +♗×g6 عملی نیست.

39.♗e1 ♕b3
40.♖b1 ♕e6
41.h4! ♘d5?!

قرار گرفتن علامت فوق در برابر حرکت اخیر سیاه از آن جهت است که سیاه می‌بایستی به‌جای این حرکت با 41...h5 از پیشروی پیاده‌ی رخ حریف جلوگیری می‌کرد. مثال:

41. ...h5 42.♖c1 ♖a8 43.b5 ♖a2 44.♖c2 الخ

حالا سفید به بهای از دست دادن پیاده‌ی رونده‌ی خود به ضعیف ساختن قلعه‌ی شاه سیاه می‌پردازد و متعاقباً از این ضعف بهره‌برداری می‌کند.

42.h5! ♘×b4

گرفتن پیاده با فیل نادرست است و به باخت سیاه منجر می‌شود:

42. ...♗×b4 43.h×g6+ f×g6 44.♗c4! ♗d6 (44...♘e3 45.♕×e3 ♕×c4 46.♕a7+) 45.♖d1 ♘e3+ 46.♕×e3 ♕×c4 47.♖×d6 الخ

43.h×g6+ f×g6
44.♕e4! ♘×d3!

این بهترین پاسخ سیاه به حرکت وزیر سفید است. زیرا بعد از:

44. ...♘c6 45.♖×b8 ♘×b8 46.♕b7+ ♕d7 (46...♘d7 47.♗b5) 47.♕×b8 ♕×d3 48.♕×f8

44...♕d6 45.♗×b4 ♖×b4 46.♖×b4 ♕×b4 47.♕×g6+

44...♕f5 45.♕×b4! ♖×b4 46.♗×f5 الخ

در همه‌ی حالات سفید به پیروزی می‌رسد.

45.♖×b8 ♘×e1+
46.♕×e1 ♗g7
47.g4!

اگر سفید 27.♕e4 بازی کند واکنش سیاه 27...h5! خواهد بود که منجر به وضعیت برابر می‌شود.

47. ... ♕a2+
48.♔g3

دفع کیش با وزیر و تعویض وزیرها برتری سفید را از بین می‌برد.

48. ... ♕d5
49.♖b1 ♗f6
50.♕e2 ♕c6
51.♖d1 ♕a4
52.♔g2 ♗g7
53.♖d6 ♕e8
54.♕c4

وزیر سفید قطر a2-g8 را اشغال می‌کند.

54. ... ♕e7
55.♕d5 ♕g5?

سیاه که اینک در تنگی وقت است با اشتباه بالا باخت خود را سرعت می‌بخشد. هرچند ادامه‌ی پایین هم چاره‌ی کارش نمی‌شود.

55. ...h5 56.♖d7 ♕f6 (56...♕g5 57.♕f7 ♕h6 58.♕e7 hxg4 59.fxg4 g5 60.♖d6 ♕h4 61.♕e6 (سفید می‌برد) 57.♖f7 ♕g5 58.♕d7 ♕h6 59.♖e7 الخ

56.♖d8 h5
57.♕g8+ ♔h6
58.♖d7 ♕f6
59.♖f7

سیاه واگذار می‌کند.

گامبی بنکو
یا
گامبی ولگا

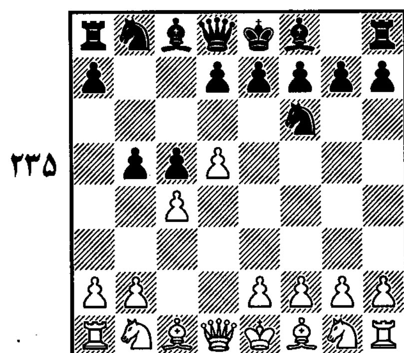
پس از آنکه در سال ۱۹۴۶ یعنی بعد از جنگ دوم جهانی شطرنج‌بازی از هالی شهر «کوی بیشف» واقع در کنار رود ولگا بررسیهای انجام‌شده درباره‌ی حرکات زیر را:

«1.d4 ♘f6 2.c4 c5 3.d5 b5!?»

طی مقاله‌ای منتشر ساخت این آغاز بازی که با قربانی یک پیاده از جانب سیاه همراه است گامبی ولگا نامیده شد و از آن پس به ویژه در سالهای دهه‌ی ۱۹۵۰ عده‌ای از استادان شطرنج شوروی مانند برونشتین و کرس با مهره‌های سیاه این گامبی را بازی کردند.

در سالهای دهه‌ی ۱۹۷۰ پال بنکو استاد بزرگ شطرنج آمریکا تجزیه و تحلیلهای مفصل خود درباره‌ی این گشایش را در کتابی تحت عنوان گامبی بنکو منتشر ساخته است و در واقع کار برجسته‌ی او یعنی نوشته‌ها و بازیهایش سبب شده است تا گامبی بنکو در سالهای یاد شده رواج و عمومیت پیدا کند. اما امروزه پیشرفتهای فنی و «تئوریک» شطرنج از شکوه و درخشندگی اولیه‌ی آن کاسته است.

1.d4 ♘f6
2.c4 c5
3.d5 b5



۲۳۵

گامبی بنکو که در حقیقت از گشایش بنونی جدا می‌شود با حرکت اخیر سیاه آغاز می‌گردد. هوشیارانه‌ترین راه مقابله با آن نپذیرفتن گامبی و یا باز پس دادن به موقع پیاده در صورت قبول آن است.

نپذیرفتن گامبی

1) 4.♘f3 ♗b7

ادامه‌ی بازی با حرکات 4...b4 و 4...b×c4 به برتری سفید می‌انجامد. مثال:

a) 4. ...b4 (4...e6 5.♗g5) 5.a3! a5 6.♘b d2 g6 7.e4 d6 8.a×b4 الخ

b) 4. ...b×c4 5.♘c3 g6 6.e4 d6 7.♗×c4 ♗g7 8.e5! d×e5 9.♘×e5 o-o 10.o-o ♘f d7 11.♘×f7!? ♖×f7 12.d6 الخ

5.a4

سفید همچنین می‌تواند به روش زیر بازی کند:

5.e3 g6 6.♘c3 b4 7.♘e2 ♗g7 8.♘g3 e6 9.e4 e×d5 10.e×d5 o-o 11.♗e2 d6 12.o-o ♘b d7 13.♗f4

و حالا بهتر آن است که سیاه 13...♕b6 بازی کند با اندیشه‌ی ♖ae8 ... و ♗c8 ...

5. ... a6
6.a×b5 a×b5
7.♖×a8 ♗×a8
8.♘c3 ♕a5

اگر سیاه 8...b4 بازی کند پاسخ حریف 9.♘b5 خواهد بود و در جواب حرکت 9...♕b6 سفید با !10.♕a4 عکس‌العمل نشان خواهد داد.

9.♗f4! d6
10.♘d2 b4
11.♘b5 ♘×d5

11. ...g6 12.e4 ♘b d7 13.♘b3 ♕b6 14.♕a1 ♗b7 15.♕a5!

وضع سفید کمی بهتر است.

12.c×d5 ♕×b5
13.e4 ♕a5
14.♘c4 ♕a2
15.♗d3 ♘d7
16.o-o

سفید اندکی برتری دارد. (گورلف - یانوفسکی، سال ۱۹۸۴)

2) 4.♘d2 d6

بعد از 4...♕a5 بازی می‌تواند به طریق زیر دنبال شود:

5.b4!? ♕×b4 6.♖b1 ♕a4 7.♕×a4 b×a4 8.e4 الخ

5.e4 b×c4
6.♘e2 g6
7.♘c3 ♗g7
8.♘×c4 o-o
9.♗e2 ♗a6
10.o-o ♘bd7
11.♗g5 ♖b8

پس از باز شدن ستون اسب وزیر، ایده‌ی استراتژیک سیاه یورش بر پیاده‌ی b2 خواهد بود.

12.♕c2 ♗×c4
13.♗×c4 ♘e5!
14.♗e2 c4

و حالا اگر سفید حرکت 15.f4 را انجام دهد، سیاه 15...♘d3 بازی خواهد کرد.

3) 4.♕c2 b×c4

4. ...e6 5.e4 e×d5 6.c×d5 ♕e7

7.♘c3 b4 8.d6 ♕xd6 9.♘b5 ♕c6 10.♗f4 ♘h5 11.♗xb8! ♖xb8 12.♘xa7 سپس 13.♘xc8 الخ

وضع سفید کمی بهتر است. ضمناً در برابر حرکات 4...g6 یا 4...b4 بازی سفید 5.e4 خواهد بود.

5.e4 e6

5. ...♘a6?! 6.♗xc4 ♘b4 7.♕e2 ♕a5 8.♘c3 d6 9.♘f3 g6 10.o-o ♗g7 11.a3 ♘a6 12.e5

با برتری اندک سفید.

6.♗xc4 exd5
7.exd5 d6
8.♘c3 ♗e7

8. ...g6 9.♗f4 ♗g7 10.♘b5

با برتری سفید.

9.♘ge2 o-o
10.o-o ♘bd7
11.a3 ♘b6
12.♗a2 ♖e8
13.♘g3 ♗b7
14.♖d1 c4
15.♘f5 ♘fxd5
16.♘xd5 ♗xd5
17.♗f4 ♕d7

وضعیت مبهم و ناروشن است.

پذیرفتن گامبی

جای هیچ تردیدی نیست که پذیرفتن گامبی با 4.cxb5 درست است. در آن حال سیاه می‌تواند بازی را در یکی از سه راه زیر دنبال کند:

الف) 4. ... g6
5.♘c3 ♗g7
6.e4 d6
7.♘f3 o-o
8.♗e2

سفید همچنین می‌تواند 8.♗d2 بازی کند. برای آنکه به حرکت 8...a6 با 9.a4 جواب بدهد. مثال:

8.♗d2 a6 9.a4 axb5 10.axb5 ♖xa1 11.♕xa1 الخ

8. ... a6
9.o-o axb5
10.♗xb5 ♗a6
11.♕e2 ♗xb5
12.♘xb5 ♘bd7
13.a4

جای تردید است که سیاه بتواند کمبود پیاده را جبران کند.

ب) 4. ... e6?!
5.♘c3

حرکت 5.dxe6 نادرست است زیرا سیاه بعد از 5...fxe6 با سربازانش مرکز جبهه را کاملاً در اختیار می‌گیرد.

5. ... exd5
6.♘xd5 ♗b7
7.e4!

حرکت بالا محققاً از تعقیب بازی به روش زیر نیرومندتر است:

7.♘×f6+ ♕×f6 8.♘f3 d6 9.g3 ♕b6 10.a4 الخ

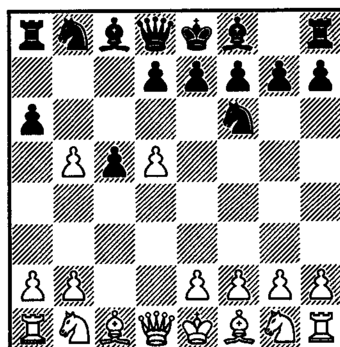
7. ...	♘×e4
8.♗c4	♗d6
9.♘f3	o-o
10.o-o	

اگر سیاه 7...♘×d5 بازی کند. بعد از ادامه‌ی:

8.e×d5	♕e7+
9.♗e3	♕e4
10.♘e2!	♕×d5
11.♘c3	♕e6
12.♕a4	d5
13.o-o-o	

برتری سفید در گسترش سوارها می‌تواند برای سیاه نگران‌کننده باشد.

ج) **4. ... a6!?**



۲۳۶

به نظر می‌رسد این حرکت سیاه مؤثرترین راه برای توجیه قربانی پیاده است و در جواب آن سفید می‌تواند یکی از دو راه عمده را انتخاب کند که با 5.e2-e3 و یا 5.b×a6 شروع می‌شود.

راه اول

5.e3

5.b6 e6 (5...d6 6.♘c3 ♘b d7 7.♘f3 g6=) 6.♘c3 ♕×b6 7.e4 ♗b7 8.♘f3 g6

وضع دو طرف برابر است.

I

5. ...	g6
6.♘c3	♗g7
7.♘f3	

سفید می‌تواند به‌جای حرکت متن بازی را با 7.a4!? تعقیب کند. از این قرار:

7.a4 o-o 8.♗c4 e6! 9.♘g e2 a×b5 10.♗×b5 e×d5 11.♘×d5 ♗b7 12.♗c4

وضع بازی به سود سفید است.

7. ...	o-o
8.a4	♗b7
9.♖b1	

بعد از 9.b×a6 بازی این‌طور ادامه می‌یابد:

9. ...♘×a6 10.♗c4 ♘e8!? 11.o-o ♘d6 12.♗e2 ♘c7

وضع طرفین متعادل است.

9. ...	e6
10.d×e6	f×e6

11.♗e2 a×b5
12.a×b5 d5
13.o-o ♘bd7
14.b4 c4
15.♘d4 ♕e7
16.e4!

وضعیت سفید کمی بهتر است (گلیگوریچ - راجکوویچ، سال ۱۹۸۴).

II

5. ... a×b5
6.♗×b5 ♕a5+
7.♘c3 ♗b7

7. ...♘e4 8.♘e2 الخ

8.♘e2 ♘×d5

1) 8. ...e6 9.o-o! e×d5 10.♕b3 ♗c6 11.♗×c6 d×c6 12.e4

برتری با سفید است.

2) 8. ...♗×d5 9.o-o! ♗c6 10.♕d3 ♗×b5 11.♘×b5 ♘c6 12.♗d2♕b6 13.a4!

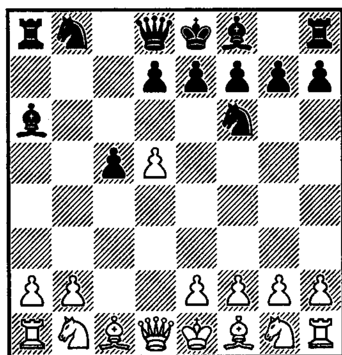
برتری با سفید است.

9.o-o ♘c7
10.♗c4 ♗a6
11.♗×a6 ♕×a6
12.e4 e6
13.♗f4 d6
14.a4!

وضع سفید اندکی بهتر است.

راه دوم

5.b×a6 ♗×a6



۲۳۷

در وضعیت شکل بالا سیاه از لحاظ گسترش سوار کمی پیش افتاده است و مهم‌تر از آن، باز شدن ستون اسب وزیر است که به سیاه امکان می‌دهد به پیاده‌ی آسیب‌پذیر b2 فشار وارد آورد. در عین حال گسترش فیل شاه سفید مشکل‌آفرین شده است. اگر سفید پیاده‌ی شاه را بازی کند پس ♗×f1... و ♔×f1 شاه سفید از رفتن به قلعه محروم می‌شود و ناچار خواهد بود با صرف زمان به‌طور مصنوعی قلعه برود و در صورتی که فیل شاه در حالت فیانکتو گسترش پیدا کند در موضعی غیرفعال قرار می‌گیرد.

امیدبخش‌ترین طرح استراتژیک سفید آن است که از یک پیاده اضافی صرفنظر کند و به تحکیم مواضع خود بپردازد.

5. ...e6 6.♘c3 ♘×d5 7.♘×d5 e×d5 8.♕×d5 ♘c6 9.♘f3 ♗×a6 10.♘e5 ♘×e5 11.♕×e5+ ♕e7=

در راه فرعی بالا سیاه از حرکت نهم می‌تواند

بازی را به راه دیگری ببرد. از این قرار:

a) 9. ...♖×a6 10.e4! ♗e7 11.♗c4 o-o 12.o-o ♘b4 13.♕d1 ♖g6! 14.♘e5 ♖f6 15.a3 الخ

b) 9. ...♗e7?! 10.♘e5 ♘×e5 11.♕×a8 ♘c6 12.a7! الخ

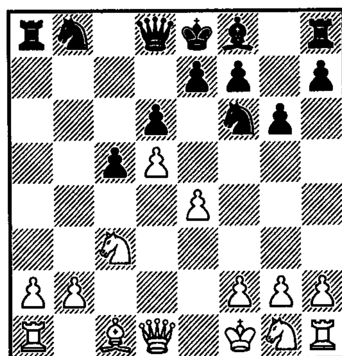
6.♘c3 g6

حرکت 6...d6 با پس و پیش شدن حرکات به راه متن باز می‌گردد. اکنون سفید می‌تواند به یکی از سه روش زیر بازی را دنبال کند:

I

7.e4 ♗×f1

8.♔×f1 d6



۲۳۸

9.g3 ♗g7

10.♔g2 o-o

11.♘f3 ♘bd7

12.h3

12.♖e1 ♘g4 13.♖e2 ♕a5 الخ

12. ... ♕a5

13.♖e1 ♖fb8

14.♖e2 ♘e8

15.♗g5 h6

15. ...♗×c3? 16.b×c3 ♕×c3 17.♖c1! ♕b4 (17...♕g7 18.♖b1) 18.♗×e7 f6 19.e5

سفید برتری آشکار دارد.

16.♗f4 ♘c7

17.♕c1!?

اگر سفید 17.e5 بازی کند بعد از ادامه‌ی زیر:

17. ...d×e5 18.♘×e5 ♘×e5 19.♗×e5 ♗×e5 20.♖×e5 ♖×b2 21.♖×e7 ♕×c3 22.♖×c7 ♖a3!

نتیجه‌ی درگیری، به برتری سیاه می‌انجامد.

II

7.♘f3

با انتخاب این راه که به منزله‌ی بهترین شیوه‌ی ادامه‌ی سفید در این شاخه بازی تلقی شده است، سفید امکان پیدا می‌کند که شاه را به قلعه ببرد.

7. ... d6

8.♘d2

(شکل ۲۳۹)

8. ... ♗g7

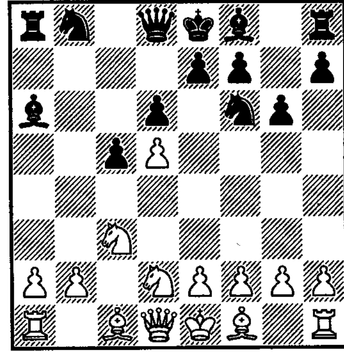
9.e4 o-o

ادامه‌ی زیر به برتری سفید منجر می‌شود:

9. ...♗×f1 10.♘×f1 o-o 11.♘e3 ♘b d7 12.o-o ♕b6 13.♕c2 ♖f b8 14.♖b1 ♘e8 15.b3 ♘c7

16.♘c4 ♕a6 17.a4 ♘e5 18.♘×e5 ♗×e5 19.♗h6

سفید برتری دارد.



۲۳۹

10.♗×a6	**♘×a6**
11.o-o	**♘d7**
12.♘c4	**♘b6**
13.♘e3	**♕d7**
14.a4	**♕b7**
15.♖a3	**♖fb8**
16.h4	

سفید بعد از اطمینان خاطر از جناح وزیر، عملیات جنگی در جناح شاه را آغاز می‌کند.

III

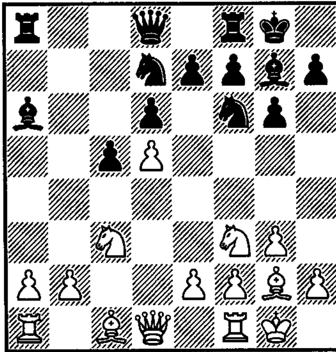
7.g3	**♗g7**
8.♘f3	**d6**
9.♗g2	**o-o**
10.o-o	**♘bd7**

(شکل ۲۴۰)

11.♕c2	**♕b6**

a) 11. ...♕c7 12.♖d1 ♖f b8

13.h3 ♘b6 14.♘d2 ♘f d7 15.♖b1 ♘c8 16.b3 ♕a5 17.♗b2 c4 18.♗a1



۲۴۰

با چشم‌انداز خوب برای سفید

b) 11. ...♕a5 12.♗d2 ♖f b8 13.h3 ♘e8 14.♖fe1 ♘c7 15.b3 c4 16.♖a c1 c×b3 17.a×b3 ♘b5 18.♘×b5 ♕×b5 19.♕e4 ♖e8 20.♘d4 ♘c5 21.♘×b5 ♘×e4 22.♗×e4 ♗×b5 23.♖c2

وضع بازی اندکی به سود سفید است.

12.♖b1	**♖fb8**

12. ...♘g4 13.b3 ♖a b8 14.h3 ♘g e5 15.♘×e5 ♗×e5 16.♗d2

با مختصر برتری برای سفید.

13.b3	**♘e8**
14.♘d2	**♕a5**
15.♗b2	

وضع سفید کمی بهتر است.

وضع سفید کمی بهتر است.

گامبی بوداپست

گامبی بوداپست یا دفاع بوداپست یک گامبی با ماهیت حمله‌ای است که در سال ۱۹۱۶ به وسیله‌ی استادان شطرنج شهر بوداپست مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است.

1.d4	♘f6
2.c4	e5

ایــن بــازی حرکت بنیادی گامبی متقابل بوداپست است که پیش از نخستین جنگ جهانی زیاد بازی می‌شده است و در حال حاضر به ندرت انتخاب می‌شود. چون اگر سفید درست بازی کند سیاه برای برقراری تساوی به زحمت می‌افتد.

3.d×e5	♘g4

سـفید مـی‌توانـد دو نـقشه‌ی استراتـژیک متفاوت را دنبال کند یکی آنکه بکوشد تا پیاده‌ی قربانی داده‌ی حریف را حفظ کند و دیگر آنکه در کار گسترش قوا شتاب به خرج بدهد.

۱ـ سفید به حفظ پیاده می‌کوشد:

4.♗f4	♘c6
5.♘f3	♗b4+

ادامه‌ی زیر رضایت‌بخش نیست:

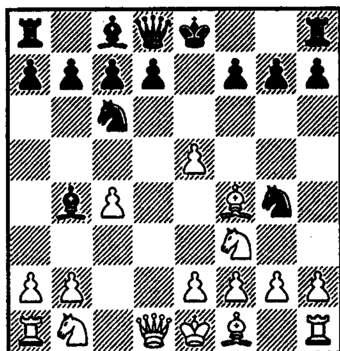
5. ...f6 6.e×f6 ♕×f6 7.♕d2 ♗b4 8.♘c3 ♗×c3 9.b×c3 d6 10.e3$\pm$

(الیسکاسز ـ بوگولیوبف، مسابقه‌ی دوجانبه‌ی سال ۱۹۳۴).

(شکل ۲۴۱)

1) 6.♘bd2

این حرکت به احتیاط نزدیک است اما به سفید امتیازی نمی‌دهد.



۲۴۱

6. ...	♕e7

6. ...f6 7.e×f6 ♕×f6 8.g3 ♕×b2 9.♗g2 d6 10.o-o o-o 11.♘b3 ♕f6 12.♘g5 h6 13.♘e4 ♕f7 14.a3

و سفید برتری بارز دارد.

(روبنشتَین ـ تارتاکوور، سال ۱۹۲۸).

7.a3	♘g×e5!

تـهدید سیاه آن است کـه بـا 8...♘d3+ شاه حریف را مات کند.

8.♘×e5	♘×e5!
9.e3	♗×d2+
10.♕×d2	d6
11.♗e2	♘g6
12.♗g3	0-0
13.o-o	f5
14.♗f3	♖b8

امکانات دو طرف تقریباً برابر است.

2) 6.♘c3

فقط با اجرای این حرکت می‌توان به کسب برتری از مرحله‌ی شروع بازی امیدوار بود.

6. ... ♕e7
7.♕d5 ♗×c3+
8.b×c3 ♕a3

8. ...f6 9.e×f6 ♘×f6 10.♕d1 ♘e4 11.e3 ♘×c3!=

9.♕d2

9.♖c1 f6 10.e×f6 ♘×f6 11.♕d2 d6 (11...o-o 12.e3d6 13.♗d3±) 12.♘d4 o-o 13.f3

سفید برتری دارد.

به بازی متن برمی‌گردیم. اکنون سیاه می‌تواند با تکرار حرکات زیر:

9. ...♕e7 10.♕d5 ♕a3 11.♕d2 الخ

نتیجه‌ی مساوی را به دست آورد اما اگر حرکت فریبنده‌ی ?9...♕c5 را بازی کند، موجب برتری قاطع حریف می‌شود:

9. ... ♕c5?

وزیر سیاه در آنِ واحد به سه پیاده‌ی حریف یورش می‌برد.

10.e3

قبل از هر کار پیاده‌ی f2 را پشتیبانی می‌کند.

10. ... ♘g×e5

10. ...♕a5 11.♖b1 a6 12.c5 ♕×c5 13.h3 ♘h6 14.♗d3±

11.♘×e5 ♘×e5

12.♕d4! ♕×d4

این حرکت سیاه اجباری است!

13.c×d4 ♘g6
14.♗×c7

سفید یک پیاده بیشتر دارد و بر جبهه‌ی مرکزی حریف فشار شدیدی وارد می‌سازد.

۲ـ سفید در گسترش نیروها شتاب می‌کند.

راه اصلی

1.d4 ♘f6
2.c4 e5
3.d×e5 ♘g4
4.e4 ♘×e5
5.f4

راههای محافظه‌کارانه‌ی 5.♘c3 و 5.♘f3 نیز بازی‌کردنی است. به عنوان مثال به شرح ادامه‌ی حرکت 5.♘c3 پرداخته می‌شود:

5.♘c3 ♗b4 6.♘f3 ♗×c3+ 7.b×c3 ♕e7 8.♗e2 ♘×f3+=

5. ... ♘c6

اسب در اینجا کمتر دچار خطر می‌شود تا در خانه‌ی g6.

(شکل ۲۴۲)

1) 6.♘f3 ♗c5
7.♘c3 d6
8.♗d3 ♗g4

8. ...o-o 9.♕e2±

9.h3 ♗×f3

8...♘×h1 رخ سفید را بزند بازی این‌طور دنبال می‌شود.

8. ...♘×h1 9.♘×c7+ ♕×c7 10.d6×c7 ♗×a4 11.c8 ♕+ الخ

سفید می‌برد.

7.e4 **♘×e4?**

به عقیده‌ی تارتاکوور راه صحیح بازی چنین است:

7. ...♗×e4 8.♘×e4 ♕e7 9.♗d3 ♘×e4 10.♗×e4 f5 11.♗d2! ♘c6 12.o-o-o

اما سفید برتری پیدا می‌کند.

به نظر می‌رسد که راه درست ادامه‌ی بازی برای سیاه از این قرار است:

7. ...♗g6 8.c5! ♘×e4 9.♘×e4 ♕e7 10.♗d3 ♗×e4 11.♗×e4 f5 12.♗e3 ♕×e4 13.♕×e4 f5×e4 14.o-o-o ♘d7 15.b4 a5! 16.a3 a×b4 17.a×b4 ♖a4 18.♗d2 b6!=

8.♗d3! **♘×f2**

8. ...♘×c3 9.♗×f5 یا 8...♗b4 9.♗×e4 ♕e7 10.f3 الخ

9.♗×f5 **♘×h1**

10.♘f3 **♗c5**

11.♘e4 **♕e7**

تهدید سیاه بازی ♘f2 و نجات اسب h1 است.

12.♗g5 **f6**

13.o-o-o **♘a6**

13. ...f×g5 14.♘×c5 ♕×c5 15.♖e1+!

14.♖d7

وضع سفید برنده است.

2) 4.♘f3 **♗b4+**

4. ...♘c6 5.a3! d6 6.♕c2 ♗f5 7.♘c3 ♘×f2 8.♕×f5 ♘×h1 9.e6 f×e6 10.♕×e6+ ♕e7 11.♕d5

سفید برتری برنده دارد.

5.♗d2 **♘×d2**

6.♘b×d2 **♘c6**

7.a3 **♗×d2+**

8.♕×d2 **♕e7**

9.♕c3 **0-0**

10.♖d1 **♖e8**

11.♖d5!!

سفید خوب می‌داند که رخ در خانه‌ی d5 قادر به حفظ خود نیست.

11. ... **b6**

12.e3 **♗b7**

13.♗e2 **♖ad8**

14.o-o **♘b8**

15.♖c1!!

این بازی، قربانی عالی یک تفاوت است.

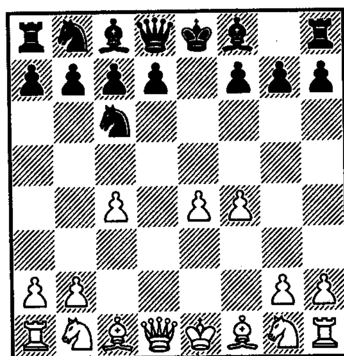
15. ... **♗×d5**

16.c×d5 **d6**

17.♗b5

و سفید حریف را سرکوب کرده است.

(اسمیسلوف ـ اشتایز، ۱۹۴۶).


۲۴۲

11.♕g4 0-0
12.♗d2 a6
13.0-0-0 b5

تفسیر این راه بازی از استاد میلُف است که در اینجا نظر بر تساوی وضع طرفین داده است.

2) 6.♗e3! ♗b4+
7.♘c3 ♗×c3+
8.b×c3 ♕h4+
9.g3 ♕e7
10.♗d3 d6
11.♕c2 0-0
12.♔f2

بازی سفید بهتر است.

راه فاجارُویکز

1.d4 ♘f6
2.c4 e5
3.d×e5 ♘e4

حرکت اختصاصی راه بالا است.

بنابر استنباط برخی از استادان شطرنج اسب سیاه نقطه‌ی اتکایی ندارد با این‌همه رد این راه بازی آسان نیست.

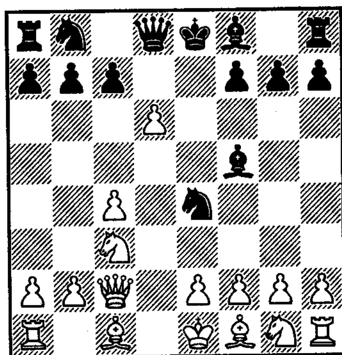
پیش از آنکه به ذکر دو مثال از امکانات سفید پرداخته شود یادآوری می‌گردد که ادامه‌ی قدیمی 4.♘d2 به دلیل جواب 4...♗b4 به نتیجه نمی‌رسد.

1) 4.♕c2 d5

طرف سیاه سعی می‌کند به سرعت هر چه بیشتر از موقعیت وزیر حریف بهره‌برداری کند.

5.e×d6 «e.p.» ♗f5
6.♘c3!

حرکت بدیع و نوظهوری است که استاد کوت نوئر ابداع کرده است.


۲۴۳

6. ... ♘×d6

6. ...♘g3 7.♕a4+! ♗d7 (7...b5 8.♕×b5+ و بعد 9.♕e5+ سپس 10.♕×g3) 8.♘b5!!

حرکتی است پیچیده که پیروزی را بر حریف تحمیل می‌کند.

حالا تهدید سفید یکی 9.h×g3 و دیگری 9.♘×c7+! است. به‌عنوان مثال اگر سیاه با

آغاز بازی رتی[1]
1.♘f3 d5

آغاز بازی رتی چکیده‌ی اندیشه‌ی نوگرایی افراطی در شطرنج است. این گشایش بخصوص در زمانی که استادان نام‌آور این مکتب، خود پیشاپیش دیگران در این راه قدم برمی‌داشته‌اند از حد اعلای نفوذ و اعتبار برخوردار بوده است. از آن پس یعنی تقریباً بعد از سال ۱۹۳۰ تا اندازه‌ای از رواج افتاده اما هنوز هم یکی از شروع بازیهای بسیار مهم به شمار می‌آید.

به عقیده‌ی طرفداران این مکتب ایده‌ی استادانه‌ی سفید در این گشایش آن است که مراقبت از مرکز را بر اشغال آن ترجیح می‌دهد. این امر تا حدود معینی درست است زیرا سفید فیلها را در حالت فیانکتو گسترش می‌دهد و معمولاً قبل از اجرای شش یا هفت حرکت، هیچ یک از پیاده‌های مرکزی را به پیش نمی‌راند. با این‌همه این تعریف موضوع را به حد مفرط و فریبنده‌ای ساده گرفته است. فی‌الواقع اندیشه‌ی اساسی اشغال مرکز است در آن لحظه که این کار بلافاصله برای سفید مناسب و سودمند باشد. مقصود سفید مانند همیشه ایجاد مرکزی نیرومند است منتها در اینجا از راه غیرمستقیم به کار می‌پردازد.

سیاه اگر به اقدامات سفید بی‌اعتنا بماند دیری نمی‌گذرد که در دام موضعی «پوزیسیونی» و زیرکانه‌ی حریف گرفتار می‌شود وگرنه قاعدتاً با هیچ‌گونه خطری برخورد نمی‌کند.

یکی از سلاحهای اصلی مورد استفاده‌ی سفید آن است که به حریف فرصت می‌دهد تا پیاده‌های خود مرکز را اشغال کند. آن وقت به این پیاده‌ها حمله‌ور می‌شود و در جبهه‌ی حریف نقاط ضعف و رخنه‌های ترمیم‌ناپذیری ایجاد می‌کند. در اینجا نیز سیاه باید کاملاً مراقب باشد که غافلگیر نشود.

در این آغاز بازی ایده‌ی اساسی همان است که در دفاع آلخین یا در بعضی از حالات دفاعهای هندی وجود دارد، با این تفاوت که این بار این سفید است که دامی ناپیدا بر سر راه حریف پهن می‌کند. تصادفی نیست که بسیاری از استادان شطرنج که به اجرای این‌گونه دفاعها با مهره‌های سیاه عادت کرده‌اند گشایش رتی را هم برای مهره‌های سفید پسندیده و بازی می‌کنند.

یکی از خصوصیات برجسته‌ی این بازی استقرار فیلها در حالت فیانکتوست. سیاه برای کاهش قدرت از فیل حریف به دو کار می‌تواند دست بزند:

یکی آنکه پیاده‌ها را با استحکام تمام در مرکز مستقر سازد (این کار برای مدت طولانی دوام ندارد) و دیگر آنکه به تعویض این فیلها اقدام کند. روش دوم زیاد مورد استفاده قرار می‌گیرد.

در آغاز بازی پیاده‌ی وزیر یادآور شده‌ایم هر وقت که سفید از اجرای حرکت نیرومند c4 یعنی

۱. این شروع بازی به توسط شطرنج‌باز نامدار چک و اسلواکی، ریشارد رتی که از بنیانگذاران مکتب «هیپر مدرن» محسوب می‌شود، بعد از جنگ جهانی اول مورد مطالعه‌ی دقیق قرار گرفته و متداول شده است.

افزایش فشار بر مرکز کوتاهی کند دوران دشواری سیاه دیگر پایان یافته است. در اینجا حرکت c4 انجام شده اما d4 بازی نشده است و بنابراین همان توضیح مورد پیدا می‌کند. به هرحال سیاه با رعایت دقیق چند اصل اساسی می‌تواند بر دشواریهای خاص این شروع بازی غلبه کند.

1.♘f3

حرکت قدیمی است که در حدود سال ۱۸۷۰ به توسط زوکرتورت بازی شده است و منظور آن جلوگیری از اجرای حرکت e5 است.

1. ... d5

حرکت بالا پاسخ طبیعی سیاه به بازی حریف است. اگر سیاه 1...c5 بازی کند سفید می‌تواند با 2.e4 بازی را به دفاع سیسیلی بکشاند. جواب قرینه‌ی 1...♘f6 را بعداً خواهیم دید.

2.c4

2.g3 ♘f6 3.♗g2 ♗f5 4.o-o e6

حرکت 4...♘bd7 ضعیف است. مثال:

4. ...♘d7 5.d3 c6 6.♘b d2 h6 7.e4!

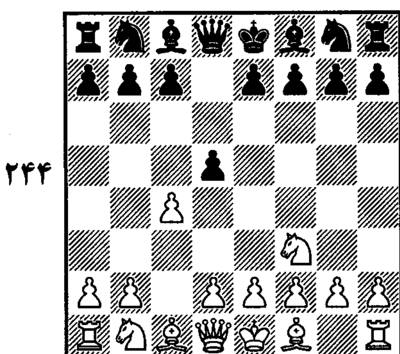
سفید در ازاء فقدان یک پیاده دارای حمله در جناح شاه و جبهه‌ی مرکزی می‌شود.

5.d3 ♗c5 6.♘b d2 h6 7.♕e1 o-o 8.e4 d×e4 9.♘×e4 ♘×e4 10.d×e4 ♗h7 11.b4! ♗e7 12.♗b2

وضع بازی سفید بهتر است.

(شکل ۲۴۴)

در اینجا بازی خوب سفید حرکت 2.d4 است اما درگشایش رتی حرکت بالا بازی می‌شود.



۲۴۴

سفید نظیر گامبی وزیر، منتهی بدون دخالت پیاده‌ی وزیر به ایجاد حالت کشمکش در مرکز می‌پردازد.

اکنون برای سیاه سه نوع ادامه‌ی ممکن زیر وجود دارد که هرکدام ایده‌ی جداگانه‌ای را دنبال می‌کند و برای ترجیح یکی بر دیگری دلایل کافی در دست نیست چون هر کدام دارای محاسن و معایب مخصوص به خود می‌باشد.

I

2. ... d×c4

سیاه با این حرکت از پیچیدگیها می‌پرهیزد و با ادامه‌ی c5... و e5... در مرکز جبهه وضع استواری برقرار می‌سازد. عیب جزئی آن به خاطر آن است که سفید می‌تواند بازی را به گامبی وزیر قبول‌شده برگرداند.

II

2. ... d4

2. ... d4

این حرکت وضع بازی را به صورتی در می‌آورد که گویی سفید گامبی بنونی بازی کرده باشد. ضمناً فشار سیاه بر خانه‌ی d4 او را در رسیدن به برابری با حریف کمک می‌کند. اگر سفید جانب احتیاط را نگاه ندارد سیاه موقعیت خرد کننده‌ای پیدا می‌کند. اما در عین حال ممکن است مرکز سیاه به وضع بدی ضعیف شود.

III

2. ... c6

سیاه با این کار یک پیاده در مرکز نگاه می‌دارد و در عین حال راه خروج فیل وزیر را باز می‌گذارد. مزیت این حرکت در آن است که گسترش آزاد و آسان سوارها را ممکن می‌سازد و اشکالش به خاطر آن است که به علت عدم اجرای حرکت طبیعی c5 ممکن است سفید حتی با پیشروی کندی که مخصوص این گشایش است بازی سیاه را یکباره از کار بیندازد.

حالا به شرح یکایک ادامه‌های بالا پرداخته می‌شود:

I) 2. ... d×c4

1) 3.e3

منظور سفید آن است که وضع گامبی پذیرفته شده وزیر را ایجاد کند.

3. ... ♘c6!

اما سیاه امکان اجرای این کار را نمی‌دهد و پیش از آنکه سفید به بازی d4 موفق شود حرکت e5 را انجام می‌دهد.

4.♗×c4 e5

5.d4!

با این وصف سفید حرکت بالا را بازی می‌کند. این حرکت را پاخمن توصیه کرده است.

5.♕b3? ♘h6 6.d4 e4 7.♘f d2 f5 8.♘c3 ♗d7 9.♕d1 ♕g5 10.o-o o-o-o⩱

5. ... e×d4

6.e×d4 ♗b4+

7.♘c3 ♘f6

8.o-o o-o

9.♗g5

برتری در دستان سفید است.

2) 3.♘a3

می‌توان گفت که ادامه‌ی مطلوب سفید همین است.

3. ... c5

4.♘×c4 ♘c6

5.g3 f6

بازی e5 را تدارک می‌بیند.

6.♗g2 e5

7.d3

7.b3 ♘g e7 8.♗b2 ♘d5 9.o-o ♗e7 10.♘h4! o-o 11.♕b1! ♖f7 12.♘f5 ♗e6 13.f4 e×f4 14.g×f4 ♘b6! 15.♗e4 ♗×f5=

7. ... ♗e6

8.o-o ♘ge7

9.♘fd2 ♘d5

بعد از 9...♘f5;10.♘e4 شانس دو

طرف برابر خواهد بود.

10.♘e4	**♗e7**
11.♘e3	**♕d7**

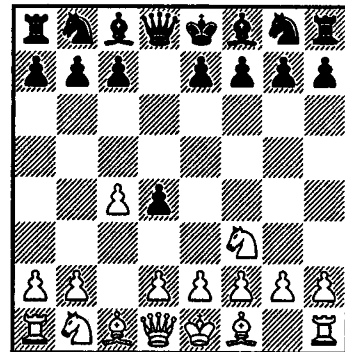
سیاه قصد دارد با حرکت ♗h3 فیل g2 را عوض کند.

12.♘c3	**♘c7!**

وضع دو هماورد یکسان است.

II)**2. ...**	**d4**

این ادامه که به ندرت بازی می‌شود، هم صحیح و هم بی‌باکانه است.



۲۴۵

3.e3

اثر پیاده‌ی مزاحم را فوراً از بین می‌برد.

سفید به قصد جلوگیری از بازی c5 و همچنین برای هجوم بر پیاده‌ی d4 می‌تواند چنین بازی کند:

3.b4 f6 4.d3 e5 5.a3 ♗e6=

1) 3. ...	**♘c6**
4.e×d4	**♘×d4**
5.♘×d4	**♕×d4**

کوششی که سیاه برای بستن راه بر پیاده‌ی وزیر سفید به کار می‌برد به شکست می‌انجامد زیرا وزیر سیاه قادر به حفظ خود در خانه‌ی d4 نخواهد بود.

6.♘c3	**♗g4**

الخین بازی 6...♘f6 و بعد e5... را توصیه کرده است که به نتیجه‌ی تساوی می‌انجامد.

7.♕a4+	**c6**

کرس این حرکت سیاه را غیرفعال می‌داند و بازی زیر را پیشنهاد می‌کند:

7. ...♗d7 8.♕b3 ♕e5+! 9.♗e2 ♗c6 10.o-o o-o-o 11.d3 e6 12.♗e3 ♗c5 الخ

8.d3	**♘f6**
9.♗e3	**♕d7**
10.d4	**e6**
11.f3	**♗f5**
12.o-o-o	**♗d6**
13.g4!	**♗g6**
14.h4	**h6**

ابتکار عمل در دست سفید است.

در بازی کرس ـ ایوه سال ۱۹۳۸ ادامه‌ی بازی این‌طور بوده است.

14. ...h5? 15.g5 ♘h7 16.c5 ♗e7 17.d5!$\pm$

2) 3. ...	**c5**

این حرکت طبیعی، بهترین بازی سیاه است.

4.b4

حرکت بالا از الخین است.

4. ...	**f6**

5.e×d4	c×d4
6.c5	e5
7.♗c4	♗e7
8.d3	♔f8
9.♘bd2	a5
10.b×a5	♘d7

وضع طرفین برابر است.

III) 2. ... c6

3.b3

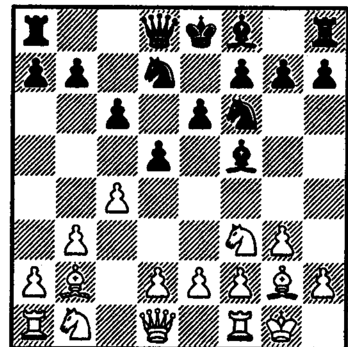
این ساختمان بازی رتی است آنچنان که خود او بازی کرده است. سفید در حال حاضر از پیاده‌ی c4 دفاع می‌کند و در عین حال قصد دارد دو فیل را به شکل فیانکتو گسترش بدهد.

3. ...	♘f6
4.g3	♗f5

4. ...♗g4 5.♘e5 ♗h5 6.♗g2 ♘b d7 7.♘×d7 ♕×d7 8.♗b2 e6 9.o-o ♗d6 10.d3 ♕e7 11.♕c2 o-o 12.e4 d×e4=

(رتی ـ تور، مسکو، سال ۱۹۲۵).

5.♗g2	e6
6.♗b2	♘bd7
7.0-0	



۲۴۶

حالا وقت آن است که سیاه خانه‌ی خروجی فیل شاه را انتخاب کند و برای این منظور خانه‌های d6 و e7 را در اختیار دارد.

1) 7. ... ♗d6

بازی 7...h6 نیز شایسته‌ی توجه است چون به سیاه امکان می‌دهد در حالت ♘h4 فیل f5 را به خانه‌ی h7 پس بکشد و از معاوضه اجتناب کند. مثال:

7. ...h6 8.♘c3 ♗h7 (8...♗e7 9.d4 o-o 10.♘d2!$\pm$) 9.d3 ♗c5 10.e4 d×e4 11.d×e4 o-o 12.♕e2 ♕e7 13.e5$\pm$

(الیسکاسس ـ ایوه، بوئنوس آیرس، سال ۱۹۴۷).

8.d3	0-0
9.♘c3!	

9.♘b d2 e5! 10.c×d5 c×d5 11.♖c1 (11.e4!=) ♕e7 12.♖c2 a5! 13.a4 h6 14.♕a1 ♖fe8 15.♖f c1 ♗h7 16.♘f1 ♘c5

سیاه بازی بسیار خوبی دارد. (رتی ـ امانوئل لاسکر، نیویورک، سال ۱۹۲۴).

9. ...	♕e7
10.♖e1	e5
11.c×d5	c×d5
12.e4	d×e4
13.d×e4	♗g6

بازی 13...♗g4 نیز خوب است.

14.♘h4	♗a3!

2) 7. ... ♗e7

8.d3

8.♘c3 o-o=

(اسمیسلوف ـ برونشتَین، سال ۱۹۵۳).

8. ... h6

9.♘c3 o-o

10.♕c2 ♗h7

11.e4 d×e4

12.d×e4 ♘c5

دو هماورد وضع مساوی دارند.

همان‌طور که در مقدمه‌ی این شروع بازی مشروحاً بیان شد جای تردید نیست که روش بازی رتی و ایده‌ی نظارت بر مرکز از راه دور فاقد ارزش و شایستگی نمی‌باشد. به‌عنوان مثال سیاه ناگزیر است برای پرهیز از سقوط در دامهای متعدد، کاملاً از خود مراقبت کند، بنابراین لازم است به جست‌وجوی آنچنان گشایشی برآییم که هم خصوصیات مطلوب و مناسب دفاع رتی یعنی اعمال نظارت واقعی از راه دور و از طریق قطر مؤثر فیلها را منعکس سازد و هم از برخورد با عوامل نامطلوب و نامناسب، یعنی قدرت فراوان پیاده‌های مرکزی حریف و گسترش فوق‌العاده آزاد او اجتناب شود. یک چنین راه بازی‌ای وجود دارد و آن روش کاتالان است که علاوه بر خصوصیات بالا این امتیاز را هم دارد که با پس و پیش کردن حرکات، به حالات گوناگون مناسب و دلخواه درمی‌آید.

گشایش کاتالان

این شروع بازی از یکی دو سال قبل از سال ۱۹۳۰ به عنوان گشایش خوب و بازی کردنی شناخته شده است. استاد تارتاکوور در سال ۱۹۲۹ در مسابقات بارسلون این شروع بازی را به کار گرفته است و به مناسبت اسم محل بازیها آن را کاتالان نامیده است.

این آغاز بازی به شکل‌های گوناگون خودنمایی می‌کند به این معنی که ممکن است از گامبی وزیر یا بازی پیاده‌ی وزیر و یا همچنین آغاز بازی رتی حاصل شود اما در هر حال ایده‌ی مشترک و اساسی سفید اجرای حرکات g3 و d4 با یکدیگر است.

1.d4 ♘f6

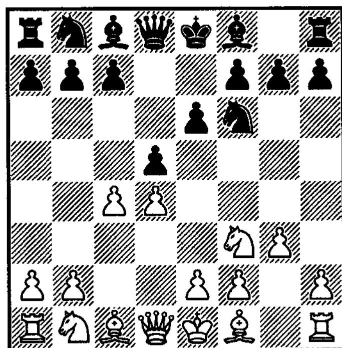
2.c4 e6

3.♘f3

در اینجا معمولاً 3.g3 بازی می‌شود اما در هر دو صورت، صف‌آرایی سفید شکل واحدی پیدا می‌کند.

3. ... d5

4.g3



۲۴۷

با یک نظر به شکل بالا متوجه می‌شویم که سیاه در راه بازی رتی قرار دارد منتها در اینجا

حرکت 2...e6 را بازی کرده است.

الف. سیاه مرکز را حفظ می‌کند:

4. ...	♗e7
5.♗g2	o-o
6.o-o	c5
7.c×d5	♘×d5!

سیاه از 7...e×d5 و منفرد شدن پیاده‌ی d5 خودداری می‌نماید.

8.e4	♘b6
9.♘c3	c×d4
10.♘×d4	♘c6!
11.♘×c6	

11.♗e3 ♘c4! الخ

11. ...	b×c6
12.♕e2	e5

وضع طرفین برابر است. فیل g2 فعالیتی ندارد. مثال دیگر:

1.d4	♘f6
2.c4	e6
3.g3	d5
4.♘f3	♗e7
5.♗g2	o-o
6.o-o	♘bd7

در این مثال سیاه گسترش اسب وزیر را بر بازی c5 مقدم می‌شمرد.

7.♕c2

7.♘c3 c6 8.b3 a6 9.♗b2 b5 10.♘e5 ♘×e5 11.d×e5 ♘d7 12.c×d5 c×d5 13.e4 d4 14.♘e2 ♘×e5=

(کرس ـ بوگولیوبف، سال ۱۹۳۸).

سفید با اجرای حرکت متن خانه‌ی d1 را تخلیه می‌کند تا رخ آن را اشغال نماید.

7. ...	c6
8.♖d1	b5

8. ...b6 9.a4 ♗b7 10.a5 الخ

9.b3	♗a6
10.♘bd2	♖c8
11.e4	

حرکت 11.♗b2 تعادل را برقرار می‌سازد.

11. ...	c5

سیاه بالاخره حرکت آزاد کننده را بازی می‌کند.

12.e5	♘e4
13.♘×e4	d×e4
14.♕×e4	b×c4
15.d5	e×d5

پس از این‌همه کشمکش سرانجام سیاه بر حریف خود برتری یافته است.

ب. سیاه مرکز را ترک می‌کند.

1.d4	♘f6
2.c4	e6
3.g3	d5
4.♗g2	d×c4
5.♕a4+	
1) 5. ...	♗d7
6.♕×c4	♗c6!
7.♘f3	

7.♘f3

ایوه بازی 7.f3 را توصیه کرده است که ادامه‌ی آن به شرح زیر است:

7.f3 ♘b d7 8.e4 ♘b6 (8...e5? 9.d5 ♘b6 10.♕c3!±) 9.♕d3 ♕d7 10.♘c3 ♗b4 11.♗e3 ♗b5 12.♕c2 c5 13.o-o-o ♗×c3 14.♕×c3 ♘a4=

7. ... ♗d5

8.♕c2

بعضی از استادان حرکت 8.♕d3 را بهتر می‌دانند ولی در آن حال نیز سیاه به ایجاد وضع برابر موفق می‌شود:

8. ...♗e4 9.♕d1 c5 10.♘c3 ♗c6 11.o-o ♘b d7=

8. ... ♘c6

اکنون تهدید سیاه اجرای حرکت 9...♗×f3 و سپس 10...♘×d4 است.

9.♕d1 ♗b4+

10.♘c3 o-o

طرفین بازی به وضع برابر رسیده‌اند.

2) 5. ... ♘bd7

6.♕×c4 a6

7.♕c2

این حرکت را الخین توصیه کرده است.

7. ... c5

7. ...♖b8 8.♘f3 b5 9.♗f4 ♗d6 10.♗×d6 c×d6 11.♘b d2 ♗b7 12.o-o o-o 13.♖a c1 ♖c8=

8.♘f3 b5

9.a4

در وضع حاضر طبیعی‌ترین راه ادامه‌ی بازی همین است.

9. ... ♗b7

10.o-o ♖c8

11.a×b5 a×b5

12.♕b3 ♕b6

13.♘a3 ♗c6

این بازی در سال ۱۹۵۲ میان کرس و پلاتز در بوداپست انجام شده و شانسهای طرفین تقریباً برابر است.

لازم است توضیح داده شود که بازی 13...♗a6 اشتباه است چون با ضربه‌ی نیرومند !14.♘c4 حریف برخورد می‌کند.

اینک به ذکر مثال دیگر از حالت ترک مرکز پرداخته می‌شود.

1.d4 ♘f6

2.c4 e6

3.g3 d5

4.♘f3 d×c4

5.♕a4+

5.♗g2 c5 6.o-o ♘c6 7.♕a4 ♗d7 8.d×c5 (8.♕×c4 ♕b6=) ♘a5 9.♕c2 ♗×c5 10.♘e5 ♖c8 11.♘c3 b5 12.♗g5 ♕b6

دو طرف بازی وضع برابر دارند. (بارکزا - ریشتر، سال ۱۹۴۸).

1) 5. ... ♗d7

6.♕×c4 ♗c6

حرکت 6...c5 در این لحظه درست نیست و

7.d×c5 ♗c6 8.♘c3 ♘b d7 9.♗e3 الخ

7.♗g2	**♘bd7**
8.♘c3	**♘b6**
9.♕d3	**♗b4**
10.o-o	**o-o**
11.♖d1	**h6**
12.♗d2	**♕e7**
13.a3	**♗×c3**
14.♕×c3	**♖fd8**

این بازی در سال ۱۹۴۸ میان اسمیسلوف و کرس انجام شده و در اینجا طرفین وضع برابر دارند.

2) 5. ... ♘bd7

سیاه می‌تواند با حرکت 5...♕d7 معاوضه وزیرها را بر حریف تحمیل کند اما در آن صورت سفید برتری اندکی به دست می‌آورد. مثال:

5. ...♕d7 6.♕×c4 ♕c6 7.♘b d2 ♕×c4 8.♘×c4 الخ

(باتوینیک ـ ویدمار، سال ۱۹۴۶).

6.♗g2	**a6**
7.♕×c4	

7.♘c3 ♗e7 8.o-o o-o 9.♕×c4 b5 10.♕d3 ♗b7 11.♗f4 c5=

7. ...	**b5**

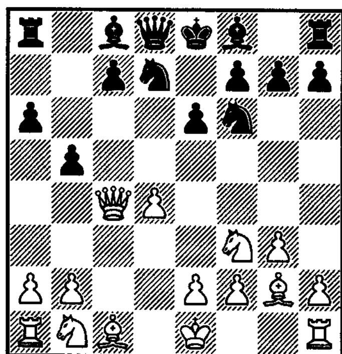
(شکل ۲۴۸)

8.♕c6

بازی 8.♕c2 محکم‌تر به نظر می‌رسد:

8.♕c2 ♗b7 9.a4 b4=

(فلور ـ فاین، سال ۱۹۳۶).



۲۴۸

8. ...	**♖a7!**
9.♗f4	**♗b7**
10.♕c1	**c5!**

اکنون منطق اجرای حرکت هشتم سیاه آشکار می‌شود. سیاه اگر 8...♖b8 بازی کرده بود حالا نمی‌توانست حرکت آزاد کننده‌ی متن را انجام دهد.

11.d×c5	**♗×c5**
12.o-o	**o-o**
13.♘bd2	

در مجله‌ی شاخمات شماره‌ی ۹ سال ۱۹۳۶ حرکت 13.♘c3 به‌عنوان بازی بهتر معرفی شده است. راه بازی بالا در سال ۱۹۳۶ میان کاپابلانکا و رشفسکی انجام شده و این‌طور ادامه یافته است:

13. ...♕e7 14.♘b3 ♗b6 15.♗e3 ♖c8 16.♕d2 ♘e4 17.♕d3 ♘c5 18.♘×c5 ♘×c5 19.♕d1 ♗a8 20.♖c1 ♖a c7

و سیاه به بازی بهتری رسیده است.

و سیاه به بازی بهتری رسیده است.

گشایش کاتالان

ایوانف (آمریکا) آلبرت (آمریکا)

سال ۱۹۸۹

1.d4	♘f6
2.c4	e6
3.g3	d5
4.♗g2	d×c4
5.♘f3	♘c6

ایده‌ی اصلی این حرکت و حرکت بعدی سیاه یکی جابه‌جا ساختن رخ a8 از روی قطری است که اینک در مسیر آتش فیل سفید g2 قرار گرفته است و دیگر اجرای به موقع حرکت b5... و حمایت از پیاده‌ی c4 است.

6.o-o	♖b8
7.a4	

حالا توفیق در تعقیب ایده‌ی پشتیبانی از پیاده‌ی سیاه با حرکت 7...a6 در محل تردید قرار دارد. مثال:

7. ...a6 8.a5 ♗b4 (8...b5 9.a×b6 «e.p.» c×b6 10.♗f4 ♗d6 11.♘e5 ±) 9.♕c2 ♘×a5 10.♕a4+ ♘c6 11.♘e5 ♘d5 12.♘×c6 b×c6 13.♕×c6+ ♗d7 17.♕×c4

سفید در وضعیتی بهتر از وضع حریف، پیاده‌ی از دست داده را پس می‌گیرد. (آلبرت ـ پورتیش، سال ۱۹۸۰).

7. ...	b6
8.e3	♗b7
9.♘bd2	♘a5
10.♕c2	♘d5!

نکته در این است که اگر سفید با 11.♘×c4 پیاده را پس بگیرد. آن‌گاه سیاه می‌تواند با تکرار حرکات نتیجه‌ی مساوی را بر او تحمیل کند. از این قرار:

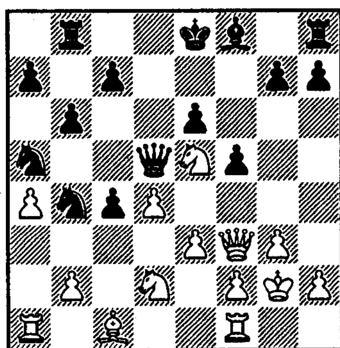
11. ...♘b4 12.♕c3 ♘d5 13.♕c2 ♘b4 الخ

و هرگاه برای خودداری از تکرار حرکات بازی 12.♕e2 را انجام دهد. بعد از:

12. ...♗a6 13.♘f d2 c5 14.d×c5 ♗×c5 15.♕g4 o-o

سفید دچار وضع نامساعدی می‌شود.

11.♘e5	♘b4
12.♕d1	♗×g2
13.♔×g2	♕d5+
14.♕f3	f5



۲۴۹

سیاه مصمم است کماکان از پیاده‌ی اضافی دفاع کند. ادامه‌ی زیر طرفین را به وضع برابر می‌رساند.

15.e4

منظور سفید آزاد ساختن وزیر از قید آچمزی و بهره‌برداری از ضعفی است که حریف با پیش راندن پیاده‌ی فیل شاه در مواضع شاه خود ایجاد کرده است.

15. ...	♕×d4
16.♕h5+	g6
17.♘×g6	h×g6
18.♕×g6+	♔d7

سیاه برای حفظ برتری کمّی، راه مخاطره‌آمیزی را انتخاب کرده است و بر اثر آن شاه سیاه از رفتن به قلعه محروم مانده است.

19.♘df3	♕×e4
20.♖e1	♕d5

اسب سفید را همچنان در حالت آچمزی باقی نگاه می‌دارد تا از شدت هجوم نیروهای سفید بر شاه مانده در مرکز بکاهد.

21.♕f7+	♗e7
22.♗g5	♖be8
23.♖e5	♕c6
24.♖ae1	♖hf8
25.♕h7	♘d3
26.♖×e6	

سفید به‌جای حرکت 26.♖d1 و اعتراف به شکست حمله‌ی خود، به از دست دادن تفاوت راضی می‌شود.

26. ...	♘×e1+
27.♖×e1	♕d6
28.♖e2	♘b3

اسب سیاه برای جلوگیری از اجرای حرکت ♖d2 وارد صحنه‌ی کارزار می‌شود.

29.♕g7	♖g8
30.♕f7	♖×g5

با دادن قربانی «تفاوت» فشار قوای حریف را تا حد ممکن کم می‌کند.

31.♘×g5	♘d4
32.♖e3	♖f8
33.♕g7	c5
34.h4	f4
35.♘e4	f×e3!

سیاه مؤثرترین راه رسیدن به پیروزی را انتخاب می‌کند و به این منظور وزیر خود را فدا می‌سازد.

36.♘×d6	♖×f2+
37.♔h3	e2
38.♕e5	♗×d6
39.♕e4	♖f3
40.♕b7+	♔e6
41.♕c8+	♔e7

اکنون سفید فقط می‌تواند یک کیش آن هم از خانه‌ی b7 به شاه سیاه بدهد و پس از 42.♔f6 وزیر سفید کیش دیگری در اختیار نخواهد داشت و از آن پس در برابر تهدید دوگانه‌ی 42...♖×g3+ و 43...e1:♕ هیچ‌گونه دفاعی نمی‌تواند بکند. به همین جهت سفید ناگزیر تسلیم می‌شود.

شادی پریدر ـ آنتوانتا استفانوا

مایورکا سال ۲۰۰۴

1.d4	d5

1.d4 d5

2.c4 e6

3.♘f3 ♘f6

4.g3

سلاح کرامنیک!

4. ... ♗e7

شاخه زیر هم بازی می‌شود:

4. ...♗b4+ 5.♗d2 ♗e7 6.♗g2 o-o 7.o-o c6

5.♗g2 o-o

6.o-o d×c4

7.♕c2 a6

8.a4

امروزه ادامه زیر طرفداران بیشتری دارد:

8.♕×c4 b5 9.♕c2 ♗b7 10.♗d2 ♖a7 (10...♗e4 11.♕c1 ♗b7 12.♗f4) 11.♖c1 ♗e4 12.♕b3 ♘bd7

8. ... ♗d7

9.♖d1

این راه بازی تقریباً چیزی عاید سفید نمی‌کند. ظاهراً قهرمان شطرنج زنان جهان می‌خواهد حریف جوان و بااستعداد خود را فریب دهد. در اینجا یک راه دیگر بازی چنین است:

9.♕×c4 ♗c6 10.♗g5 a5 11.♘c3 ♘a6 12.♗×f6 ♗×f6 13.e4 ♘b4 14.♖fd1 g6 15.♖ac1 ⩲

(گلفاند ـ آناند سال ۲۰۰۰)

9. ... ♗c6

10.♘c3 ♗×f3!

10. ...♘bd7 11.e4b5 12.d5 e×d5 13.e5±

11.♗×f3 ♘c6

12.♗×c6 b×c6

سیاه ساختار پیاده‌ای بدی دارد. اما هنوز یک پیاده پیش است.

13.a5

این بهترین ادامه است. راه زیر هم بازی‌کردنی است:

13.♗g5 ♖b8 14.♗×f6 ♗×f6 15.e3

13. ... ♕b8

14.♕a4 ♕b3

15.♕×c6 ♘d5!

این حرکت قبلاً بازی نشده است. بنظر می‌رسد که سیاه در پشت میز مسابقه آن را پیدا کرده است و جالب آن است که هنوز مورد توجه قرار نگرفته است. ولی سیاه با این حرکت تمام مشکلاتش را حل می‌کند. پیش از این در اینجا سیاه حرکات 15...♗b4 یا 15...♖fc8 بازی می‌کرده است.

16.♗d2 ♖fd8

17.♘×d5 e×d5

سیاه موفق شده است، وضعیت بدساختار پیاده‌ای خود را بهبود ببخشد. حالا نوبت اوست که از ضعف ساختار پیاده‌ای حریف در جناح وزیر بهره‌برداری کند. او این کار را به نحو شایسته‌ای انجام داده است:

18.♕×c7 ♗d6 19.♕c6♕×b2

20.♗g5 ♖ac8 21.♕×a6f6

24.a6 h5 25.a7 h4 26.g×h4 ♔h8 27.♔f1 c3 28.♖e1 ♖e8 29.♕d7 ♖cd8 30.a8:♕ ♖×a8 31.♔g1 ♗b4 32.♕b7 ♕g4+ 33.♔f1 ♕h3+ 34.♔g1 ♕g4+ 35.♔f1 ♖ab8 36.♕×d5 ♕h3+ 37.♕g2 ♕f5 38.h5 c2 39.♖ec1 ♗c3 40.♖a4 ♗b2

سفید پیرزوی حریف خود را می‌پذیرد.

آغاز بازی انگلیسی

این شروع بازی یکی ازگشایشهای جدید محسوب می‌شود. سفید در اولین قدم نظارت بر خانه‌ی مرکزی d5 را مدنظر قرار می‌دهد و می‌تواند با حرکت 2.♘c3 و بعد g3 و سپس ♗g2 فشار بر این خانه را افزایش بدهد.

در اینجا نکته‌ی مهم آن است که گسترش اسب سفید مانع پیشروی پیاده‌ی فیل وزیر سفید نمی‌شود.

سفید در ادامه‌ی بازی می‌تواند یا مقدمات پیش راندن b4 را تدارک ببیند، به این منظور که با پیش راندن پیاده‌ها در جناح وزیر عرصه کسب کند و یا با اجرای حرکت d4 برای بدست آوردن فضا در مرکز جبهه تلاش کند.

شروع بازی انگلیسی ممکن است با پس و پیش کردن و تغییر حرکات به راه‌گشایشهای بسته وارد شود و این امکان به‌خصوص برای سیاه مطرح می‌باشد.

حرکت بنیادی بازی انگلیسی چنین است:

1.c4

پاسخ طبیعی سیاه به اولین حرکت سفید چنین است:

1. ... e5

حالا وضع بازی طوری است که گویی سفید دفاع سیسیلی بازی کرده و یک زمان نیز جلو است. این زمان اضافی میان وضع بالا و دفاع سیسیلی سه تفاوت مهم پدید می‌آورد. یکی آنکه در دفاع سیسیلی اجرای d5... برای سیاه مشکل بزرگی به شمار می‌آید اما در اینجا سفید هر وقت که بخواهد می‌تواند d4 بازی کند. دیگر آنکه عملیات روی ستون c در اینجا با سرعت بیشتری (منتهی توسط سفید) صورت می‌گیرد.

سوم آنکه در وضع موجود اجرای حرکت d5... برای سیاه به هیچ وجه کار ساده و آسانی نیست.

تفاوت سه‌گانه‌ی بالا همراه با خصوصیات عادی دفاع سیسیلی جریان آینده‌ی این بازی را مشخص می‌سازد.

سایر راههای مهم دفاعی که سیاه می‌تواند در حرکت نخست انتخاب کند در جای خود مورد بررسی قرار خواهد گرفت.

راه چهار اسب

2.♘c3 ♘f6

سیاه به خوبی از خانه‌ی d5 مراقبت می‌کند.

در بازی باتوینیک ـ رشفسکی، سال ۱۹۳۸ سیاه با ادامه‌ی بازی به روش زیر نظارت بر

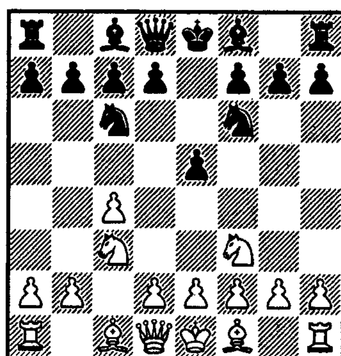
سیاه با ادامه‌ی بازی به روش زیر نظارت بر خانه‌ی d5 را از دست داده است:

2. ...♘c6 3.g3 g6 7.♗g2! ♗g7 5.e3 d6 6.♘g e2 ♘g e7 7.d4

برتری با سفید است.

3.♘f3 ♘c6

بازی 3...e4 خوب نیست چون سفید با 4.♘g5 پیاده‌ی e4 را مورد حمله قرار می‌دهد.


۲۵۰

الف) 4.d4

این حرکت با بازی d5... سیاه در دفاع سیسیلی شبیه است و هر دو وضع را به تساوی می‌کشاند اما سفید با این کار انتظار بیشتری دارد.

1) 4. ... e×d4

5.♘×d4 ♗b4

نظارت بر خانه‌ی d5 را شدت می‌بخشد. حرکت 5...♗c5 به شرح زیر موجب برتری سفید می‌شود:

5. ...♗c5 6.♘×c6 b×c6 7.g3 d5 8.♗g2 ♗e6 9.o-o الخ

6.♗g5

این آچمزی برای سیاه ایجاد زحمت می‌کند.

6. ... h6

7.♗h4 ♗×c3+

7. ...d6 8.e3 ♕e7 9.♗e2 g5 10.♗g3 ♘e4 11.♖c1 o-o 12.o-o ♗×c3 13.b×c3 ♘×g3 14.h×g3 ♘e5 15.♕c2$\pm$

8.b×c3 d6

9.f3 o-o

10.e4 ♘e5

11.♗e2 ♘g6

حالا وقت آن است که فیل h4 وضع خود را مشخص کند.

12.♗f2 ♘d7

13.♕d2 ♘b6

این بازی در سال ۱۹۳۵ میان باتوینیک و پیرک در مسکو انجام گرفته است و در اینحال طرفین وضع برابر دارند.

2) 4. ... e4

این حرکت از 4...e×d4 استحکام کمتری داشته و دام زیبایی را نیز در بردارد.

5.♘d2

حرکت 5.♘g5 نیز بازی کردنی است. از این قرار:

5.♘g5 h6 6.♘g×e4 ♘×e4 7.♘×e4 ♕h4 8.♘c3 ♕×d4 9.♕×d4 ♘×d4=

اگر سفید برای حفظ پیاده به‌جای 8.♘c3، 8.♕d3 بازی کند در دام زیبای زیر

8.♕d3 d5! 9.c×d5 ♘b4 10.♕b1 ♗f5! 11.♘d6+ c×d6! 12.♕×f5 g6! 13.♕b1 ♖c8!

حالا غرض اصلی سیاه از حرکت یازدهم آشکار می‌شود. سفید در برابر تهدید 14...♘c2+ بی‌دفاع است.

5. ...	**♘×d4**

به عقیده‌ی فاین بازی 5...♗b4 به شرح زیر موجب برتری سفید می‌شود:

6.e3 o-o 7.g3

6.♘d×e4	**♘×e4**
7.♘×e4	**♗b4+**
8.♗d2	**♗×d2+**
9.♕×d2	**♘e6**
10.g3	**o-o**
11.♗g2	**d6**
12.o-o	**♗d7**
13.♘c3	**♗c6**

این بازی در سال ۱۹۳۴ در مسابقه‌ی دوجانبه میان باتوینیک و فلور انجام شده و در این حال دو هماورد به وضع مساوی رسیده‌اند.

ب) 4.e4

سفید با این بازی هم از اجرای d5... پیش‌گیری می‌کند و هم مقدمات از بین بردن پیاده‌ی e5 را فراهم می‌آورد.

اگر سیاه به طرز غیرفعال به دفاع بپردازد، در وضعیت نامناسب و بدی قرار خواهد گرفت.

مثال:

4. ...d6? 5.d4 ♗g4 6.d5 ♘d4 7.♗e2 ♗×f3 8.♗×f3 ♗e7 9.♗e3 ♘×f3 10.♕×f3

اکنون پیاده‌های سفید به وضع مطلوبی در آمده است. سفید با چنین وضعیت به‌زودی در جناح وزیر آغاز پیشروی می‌کند.

اگر سیاه به عوض حرکت متن فیل شاه را گسترش بدهد از این معرکه به سلامت بیرون می‌آید:

4. ...	**♗b4**

4. ...♗c5 5.♘×e5 ♘×e5 6.d4 ♗b4 7.d×e5 ♘×e4 8.♕d4 f5 9.e×f6 «e.p.» ♘×f6 10.c5 ♕e7+=

5.d3	**d6**
6.♗e2	**o-o**
7.o-o	**♗×c3**
8.b×c3	**♕e7**
9.♘e1	**♘e8**
10.♘c2	**f5**
11.e×f5	**♗×f5**
12.♘e3	**♗e6**

طرفین وضع یکسان دارند. (فاین ـ داک، سال ۱۹۳۵)

راه دراگون

1.c4	**e5**
2.♘c3	**♘f6**
3.g3	**d5**
4.c×d5	**♘×d5**
5.♗g2	**♘b6**

حرکت آخر سیاه از بازی 5...♘e7 بهتر

حرکت آخر سیاه از بازی 5...♘e7 بهتر است. مثال:

5. ... ♘e7 6.♘f3 ♘b c6 7.d3 g6 8.o-o ♗g7 9.♗d2 o-o 10.a3 h6 11.b4 ♘f5 12.♖c1 a5 13.b5 ♘c d4 14.♘×d4 ♘×d4 15.a4 ♗e6 16.♖b1±

(اوِنس ـ مدنیس، سال ۱۹۵۴)

6.♘f3 ♘c6

7.0-0

در برابر 7.a3 سیاه با 7...a5 واکنش نشان می‌دهد و از پیشروی حریف در جناح وزیر جلوگیری می‌کند.

7. .. ♗e7

8.d3 0-0

9.♗e3

جای تعجب نیست اگر سفید با این کار راه را بر پیاده‌ی e2 می‌بندد زیرا تغییر مکان این پیاده که سبب ایجاد ضعف در وضع پیاده‌ی وزیر می‌شود فعلاً مطرح نمی‌باشد.

9. ... ♗g4

9. ...f5 10.♘a4 f4 11.♗c5 ♗g4 12.♖c1 ♗d6 13.♗×d6 c×d6=

(چرنیاک ـ الخین، سال ۱۹۳۹).

10.h3 ♗e6

این بازی در سال ۱۹۳۶ میان کرس و انگلس انجام شده است و در وضع موجود دو حریف برابر هستند.

حال به ذکر مثال دیگری از راه دراگون پرداخته می‌شود:

1.c4 e5

2.♘c3 ♘c6

چنان که می‌دانیم بازی بهتر حرکت 2...♘f6 است که اجرای فوری d5 را امکان‌پذیر می‌سازد.

3.g3!

با این ترتیب مسئله‌ی حرکت d5... دیگر به این زودیها مطرح نیست و بنابراین سیاه باید گسترش را از راه g6 دنبال کند و این راه در برابر راه «سیسیلی» ارزش چندانی ندارد.

3. ... g6

4.♗g2 ♗g7

5.d3 d6

6.f4

سفید به این ترتیب فشار بجا و مناسبی بر مرکز حریف وارد می‌سازد.

6. ... ♘ge7

7.♘f3 ♗g4

8.0-0 0-0

9.h3 ♗×f3

10.♗×f3 ♘f5

11.♔h2 e×f4

12.♗×f4

سفید به خاطر مالکیت دو فیل و برتری قدرت بالقوه در مرکز دورنمای امیدبخشی در برابر خود دارد.

حالا جا دارد درباره‌ی دیگر راههای دفاعی سیاه در حرکت نخست بیان مطلب شود و چون از میان همه‌ی آنها فقط دو راه شایان توجه

وجود دارد بنابراین به بحث درباره‌ی آن دو اکتفا می‌شود.

راه اول

1.c4	c5

این راه در حقیقت روش قرینه‌سازی است و باتوینیک قهرمان شطرنج جهان آن را ترجیح می‌داد.

در این راه بازی سیاه برای رسیدن به تساوی باید در کمال دقت و مهارت بازی کند وگرنه برتری با حریف خواهد بود.

2.♘f3	♘f6
3.d4!	c×d4
4.♘×d4	d5
5.c×d5	♘×d5
6.e4	♘c7

مناسب‌ترین جا برای عقب‌نشینی اسب همین خانه است وگرنه سیاه به برقراری تساوی موفق نمی‌شود. مثال:

6. ...♘f6 7.♗b5+ ♗d7 8.e5 ♗×b5 9.♘×b5 ♕×d1+ 10.♔×d1 ♘d5 11.♔e2 a6 12.♖d1

برتری سفید روشن است.

6. ...♘b4 7.♕a4+ ♘bc6 8.♘×c6 ♘×c6 9.♘c3 ♗d7 10.♗e3 e6 11.♖c1

وضع سفید بهتر است.

7.♘c3	e5
8.♘b5	♕×d1+
9.♔×d1	♘×b5
10.♗×b5+	♗d7

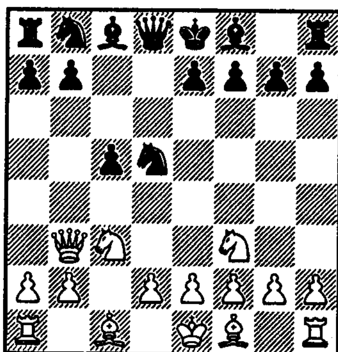
دو حریف وضع برابر دارند.

مثال دیگر:

1.c4	c5
2.♘c3	♘f6
3.♘f3	

3.g3 d5! 4.c×d5 ♘×d5 5.♗g2 ♘c7! 6.♘f3 ♘c6 7.o-o e5 الخ

3. ...	d5
4.c×d5	♘×d5
5.♕b3	



۲۵۱

5.e4 ♘b4 6.♗b5+ (6.♗c4 ♘d3+ الخ) ♘8c6 7.d4 c×d4 8.a3 d×c3 9.♕×d8+ ♔×d8 10.a×b4 c×b2! 11.♗×b2 e6 12.o-o f6 $\mp$

5.g3 ♘×c3 6.b×c3 g6 (6...e6=) 7.♕a4+ ♘d7 8.h4 $\pm$

5. ...	♘c7!
6.g3	♘c6
7.♗g2	e5!

سیاه اکنون بر خانه‌ی d4 مسلط است و اگر

d4 مانع شود آن وقت خانه‌ی d3 ضعیف می‌شود و پیاده‌ی عقب‌مانده‌ی سفید روی ستون باز d احتمالاً مشکلاتی برای او ایجاد می‌کند.

8.d3 ♗e7

9.♗e3

این نقشه‌ی حمله به خانه‌ی c5 غالباً وقتی به موفقیت می‌رسد که اسب شاه سیاه در b6 نشسته و حرکت c5 بازی نشده است. اما در اینجا جز نتیجه‌ی منفی فایده‌ای ندارد.

9. ... 0-0

10.♖c1 ♖b8!

سیاه پیش از آنکه با b6 به تحکیم موقعیت پیاده‌ی c5 بپردازد از سر احتیاط رخ را از مسیر آتش فیل شاه سفید به کنار می‌کشد. با این وصف سیاه می‌تواند حرکت 10...b6 را که علامت مشخصه‌ی این دفاع است جلو بیندازد. چون اگر:

11.♘×e5? ♘×e5 12.♗×a8 ♘×a8

در نتیجه سیاه به برتری نیرو می‌رسد.

11.0-0 b6

به این ترتیب حمله بر پیاده‌ی c5 دفع شده است.

12.♕c2 ♘e6!

هدف این اسب خانه‌ی d4 است.

روشن است که سیاه برتری دارد.

راه دوم

1.c4 ♘f6

2.♘c3

1) 2. ... e6

سیاه می‌تواند با 2...c5 به راه قبل برگردد.

3.e4 c5!

در اینجا معمولاً 3...d5 بازی می‌شود که پس از 4.e5d4 بازی وضع بغرنجی پیدا می‌کند.

4.♘f3

4.e5 ♘g8

سیاه به این ترتیب یک «زمان» از دست می‌دهد اما با ادامه‌ی 5...d6 و گشودن ستون d بازی بسیار خوبی پیدا می‌کند.

4. ... ♘c6

5.d4 c×d4

6.♘×d4 ♗b4!

سیاه که نظارت بر خانه‌ی d5 را همچنان در نظر دارد به اجرای حرکت متن دست می‌زند، ضمناً پیاده‌ی e4 را نیز مورد حمله قرار می‌دهد. در زیر تصویر ظریفی از این راه بازی به نظر خوانندگان می‌رسد. این بازی در سال ۱۹۴۰ میان مازل و باتوینیک انجام شده است.

1.c4 ♘f6

2.♘c3 e6

3.e4 c5!

4.f4 ♘c6

5.♘f3 d5

6.e5 ♘g4

7.c×d5 e×d5

8.♕b3 ♘b4

9.a3 c4

10.♕a4+ ♗d7

11.♕d1 ♕b6!

در اینجا سفید به شکست خود اعتراف کرده تسلیم شده است. به‌عنوان مثال اگر سفید برای

تسلیم شده است. به عنوان مثال اگر سفید برای دفاع از خانه‌ی f2 حرکت 12.♕e2 را بازی کند، به روش زیر مات می‌شود:

12. ...♘d3+ 13.♔d1 ♕b3#

2) 2. ... d5

3.c×d5 ♘×d5

4.g3 ♘×c3

5.b×c3 g6

6.♗g2 c5

این حرکت از بازی زیر قوی‌تر است.

6. ...♗g7 7.♕b3! c7-c6 8.d4 o-o 9.♗a3⩲

7.♘f3 ♗g7

8.o-o o-o

9.♖b1 ♘c6

10.c4 b6

11.♗b2 ♗×b2

12.♖×b2 ♗b7

13.d3 ♕d7

وضع دو طرف یکسان است.

شروع بازی انگلیسی

ویتکوفسکی ـ تایمانف

سال ۱۹۶۹

1.c4 e5

2.♘c3 ♘f6

3.g3

سفید می‌تواند با اجرای حرکات زیر:

3.♘f3 ♘c6 4.d4

بی‌درنگ و فعالانه عملیات در مرکز را آغاز کند. انتخاب حرکت متن برای آن است که با گسترش سوارها بر مرکز جبهه فشار وارد آورد و پیش راندن پیاده‌ها در جناح را به مرحله‌ی اجرا بگذارد.

3. ... d5

سیاه نیز به نوبت خود می‌خواهد به وسیله‌ی سوارها مواضع حساس را تصرف کند.

به این ترتیب تلاش قابل توجهی از جانب دو هماورد آغاز می‌شود:

4.c×d5 ♘×d5

5.♗g2 ♘e7

بازی اخیر سیاه حرکتی است نامأنوس اما در خور بررسی و تعمق. سیاه قصد دارد خانه‌ی مهم d4 را با اسب خود اشغال کند (♘b8-c6-d4) و در صورت لزوم آن را با ♘f5 مورد حمایت قرار دهد.

اسب خانه‌ی e7، اسب دیگر نشسته در خانه‌ی c6 را پشتیبانی می‌کند به نحوی که اگر سفید به معاوضه‌ی فیل خود با این اسب دست بزند از دوپشته شدن پیاده‌های سیاه بر روی ستون فیل وزیر جلوگیری می‌نماید. البته اسب e7 راه خروج فیل شاه را بسته است. اما سیاه قصد دارد این فیل را از جناح و به حالت فیانکتو گسترش بدهد.

لازم به ذکر است که اجرای حرکت ♘×c3 و معاوضه‌ی اسبها باعث تقویت وضع پیاده‌های سفید در مرکز می‌شود و عقب‌نشینی اسب به خانه‌ی b6 هم یک بازی غیرفعال است. مثال:

8.d3 o-o 9.b4

با دورنمای بسیار خوب برای بازی سفید.

6.♘f3	**♘c6**
7.o-o	**g6**
8.b4!	

در وضعیت حاضر پیشروی پیاده در جناح وزیر طرحی بجا و مناسب است. ادامه‌ی بازی به روش زیر:

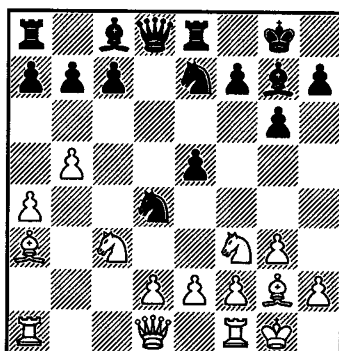
8. ...♘×b4 9.♘×e5

موجب برتری سفید در مرکز می‌شود.

8. ...	**♗g7**

حرکت 8...a6 کارآیی کمتری دارد زیرا سفید در منطقه‌ای که از لحاظ عرصه به برتری رسیده است سرانجام به باز کردن خطوط موفق می‌شود.

9.b5!	**♘d4**
10.a4	**o-o**
11.♗a3	**♖e8**



۲۵۲

در نگاه اول ممکن است به‌نظر برسد که با توجه به استقرار اسب سیاه در خانه‌ی حساس مرکزی وضعیت بازی سیاه بهتر از حریف است اما در واقع همکاری سوارهای سفید در مرکز، در مقایسه با حریف به مراتب بیشتر است و سوارها به نحو مؤثرتری عمل می‌کنند. تنها سوار فعال سیاه هر لحظه ممکن است به کمک حرکت e3 از پایگاه خود پس رانده شود و این در حالی است که سایر سوارهای سیاه نیز غیرفعال هستند.

12.♘g5	

سفید در نظر دارد این اسب را از راه خانه‌ی e4 به جناح وزیر و خانه‌ی c5 نقل مکان بدهد.

12. ...	**♖b8**
13.♖c1	**h6**
14.♘e4	**f5**

بهتر بود سیاه برای جلوگیری از ورود اسب سفید به خانه‌ی c5 حرکت 14...b6 را انجام می‌داد. اما به‌نظر می‌رسد که به امکانات خود در جناح شاه و مرکز بیش از حد بها می‌دهد.

پیاده‌های سیاه بدون پشتیبانی سوارها توان پیش‌روی ندارند.

15.♘c5	**b6**
16.♘a6!	**♗×a6**
17.b×a6	**c5**
18.a5!	**e4**

هجده حرکت بازی شده است و هنوز پیاده‌های شاه و وزیر سفید در خانه‌های اولیه باقی‌مانده‌اند. هر چند سیاه به هدف خود یعنی تصرف مرکز موفق شده است با این وصف برتری از آنِ سفید است.

اگر سفید با حرکت 19.♖b1 و سپس 20.a×b6 یا 20.♕a4 و یا 20.e3 بازی را دنبال می‌کرد به برتری موضعی «پوزیسیونی»

آشکاری دست می‌یافت. آغاز عملیات با 8.b4 بایستی راه ادامه‌ی منطقی را طی می‌کرد. اما به‌جای آن سفید راه تخریب مرکز حریف را می‌رود، راهی که بر اثر آن سیاه می‌توانست بازی متقابل خوبی داشته باشد.

19.d3?	♘d5!
20.♘×d5	♕×d5
21.a×b6	a×b6?

سیاه به عوض این پاسخ معمول بایستی چنین بازی می‌کرد:

21. ...♕a2! 22.b×a7 ♖a8

و ادامه‌ی آن می‌توانست به روش زیر باشد:

23.♗×c5 ♘×e2+ 24.♔h1 ♘×c1 25.♕×c1

نتیجه‌ی این راه بازی احتمالاً به تساوی می‌انجامید.

22.♗b2	♕a2

حالا این بازی وزیر سیاه اثر حالت فوق‌الذکر را ندارد.

سفید با استفاده از تعویض سوارها بازی را ساده می‌کند و پیاده‌ی گذشته (رونده) و پیشتاخته‌اش برای پیروزی شانس خوبی نصیب او می‌سازد.

23.♗×d4	♗×d4
24.d×e4	f×e4
25.e3	♗g7
26.♕g4!	♕e6

سیاه می‌توانست با حرکت 26...♕×a6 پیاده‌ی خطرناک حریف را از صحنه‌ی کارزار خارج سازد. اما این کار به بهای تضعیف جدی جناح شاه او تمام می‌شد. ضعفی که برطرف ساختن آن ممکن نبود.

27.♕e2!

این حرکت سفید از معاوضه‌ی وزیرها قوی‌تر است. همراه ساختن تهدید در جناح شاه با پیشروی پیاده‌ی پیشتاخته‌ی رخ در جناح وزیر سفید را آسان به بُرد می‌رساند.

27. ...	♕c6
28.♕c4+	♔h8

سیاه نمی‌تواند 28...♕e6 بازی کند زیرا:

29.♗×e4! ♕×c4 30.♖×c4 b5 31.♗d5+ الخ

واضح است که در مقابل 28...♖e6 بازی سفید 29.♗h3 خواهد بود.

29.♖fd1	♖e7

حرکت 29...b5 به علت ادامه‌ی زیر بد است:

30.♕×c5 ♕×a6 31.♕d6 الخ

30.♖c2	♖e5

نتیجه‌ی کار روشن است سفید با دوپشته ساختن رخها در ستون وزیر به عرض هفتم نفوذ پیدا می‌کند و بر اثر آن پیاده‌ی پیشتاخته به صورت عاملی بی‌اندازه خطرناک در می‌آید.

31.♖cd2	b5
32.♕f7	♕e8
33.a7	♖a8
34.♕b7	♖e7
35.♖d7	♗f6
36.♖×e7	♗×e7
37.♖d7	♗f6

38.♗×e4

و سفید بازی را می‌برد.

آغاز بازی بِرْدْ

1.f4

در این گشایش سفید در صدد است یکی از دو اسب را در خانه‌ی e5 مستقر سازد و بر جناح شاه حریف حمله کند اما می‌توان گفت از لحاظ تئوری ارزشی ندارد و تنها فایده‌ی اصلی آن در ایجاد تنوع است و بس.

(۱)

1. ... d5

این حرکت ساده‌ترین و محکم‌ترین راه ادامه‌ی سیاه به شمار می‌آید.

حالا بازی عملاً شکل دفاع هلندی را پیدا کرده است منتهی سفید جای سیاه را گرفته است. ضمناً وضع موجود به قدرت دفاع هلندی نیست و اگر سیاه درست بازی کند در کمال سهولت به ایجاد تساوی موفق می‌شود.

2.e3 ♘f6

نقشه‌ی سیاه در این راه بازی آن است که اسب شاه سفید را آچمز کند و پیشروی سریع e5... را فراهم آورد (روش شلشتر).

3.♘f3

در برابر حرکت 3.b3 پاسخ سیاه !d4 است.

3. ... ♗g4!

4.h3

4.♗e2 ♗×f3! 5.♗×f3 ♘b d7 6.c4! e6! 7.c×d5 e×d5 8.♘c3 c6 9.o-o ♗e7=

سفید از اجرای نقشه‌ی سیاه جلوگیری کرده است اما بر اثر این کار، سیاه به آسانی تساوی را برقرار می‌سازد.

4. ... ♗×f3
5.♕×f3 ♘bd7
6.d4

مانع از حرکت 6...e5 سیاه شده اما خانه‌ی e4 را نیز ضعیف ساخته است.

6. ... ♘e4

واکنش طبیعی سیاه است.

7.♗d3 f5
8.o-o e6
9.c4 c6

دو هماورد وضع برابر دارند.

(۲)

در این راه بازی سیاه فیل شاه را در حالت فیانکتو گسترش می‌دهد:

1.f4 d5
2.♘f3 ♘f6
3.e3 g6

سیاه با توجه به نقشه‌ی استراتژیک حریف، این راه بازی را انتخاب می‌کند تا هجوم بر قلعه‌ی خود را بی‌اثر سازد.

4.♗e2 ♗g7
5.o-o o-o
6.d3 c5
7.♕e1

سفید خودش روش دفاع هلندی را به کار

گرفته است و با حرکاتی حساب شده پیشروی e4 را فراهم می‌آورد.

7. ...	**♘c6**
8.♗d1	**♕c7**
9.e4	**d×e4**
10.d×e4	**e5!**
11.f×e5	**♘×e5**
12.♘×e5	**♕×e5**

وضع سیاه اندکی بهتر است.

گامبی فِرُم

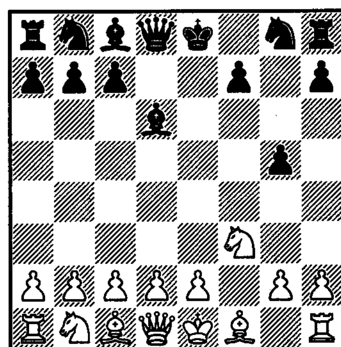
1.f4	**e5**

مدت زمانی، این گامبی متقابل به عنوان ردّ «آغاز بازی برد» تلقی می‌شد اما بررسیهای بعدی این برداشت را مورد تردید قرار داده است.

2.f×e5	**d6**
3.e×d6	**♗×d6**

تهدید سیاه اینک بازی +4...♕h4 و ایجاد حالت مات در سه حرکت است.

4.♘f3	**g5!**



۲۵۳

بازی متن قویترین حرکت است. ادامه‌ی زیر موجب برتری سفید می‌شود:

4. ...♘h6 5.d4! ♘g4 6.♕d3! الخ

در وضعیت شکل بالا، سفید در برابر تهدید 5...g4 سپس +6...♕h4 قرار گرفته است.

5.d4

ادامه‌ی زیر بسیار تماشایی است:

5.e4? g4 6.e5 g×f3 7.e×d6 ♕h4+ 8.g3 ♕e4+ 9.♔f2 ♕d4+! 10.♔e1 f2+ 11.♔e2 ♗g4#

5. ...	**g4**

حالا اگر سفید حرکت 6.♘e5 را انجام دهد بازی می‌تواند چنین ادامه پیدا کند:

6.♘e5 ♗×e5 7.d×e5 ♕×d1+ 8.♔×d1 ♘c6 9.♘c3 ♗e6 (9...♘×e5 10.♘b5) 10.♗f4 o-o-o+ 11.♔e1 ♘g e7

سیاه قادر است با اجرای حرکت 12...♘g6 با داشتن وضعی مناسب پیاده را پس بگیرد.

6.♘g5!

وضع بازی پیچیده و بغرنج می‌گردد، اما براساس تجزیه و تحلیل الخین از راه زیر نتیجه به سود سفید تمام می‌شود.

6. ...	**♕e7**

خانه‌ی مراجعت e4 را از اسب g5 می‌گیرد.

7.♕d3	**f5**
8.h3	**♘c6**

8. ...h6? 9.h×g4!

9.h×g4	**♘b4**

10.♕b3 f4

سیاه به اسب g5 حمله می‌کند.

11.♖×h7 ♖×h7

12.♕×g8+ ♔d7

13.♘×h7 ♘×c2+

14.♔d1 ♘×a1

15.e4! f×e3 «e.p.»

15...♕×e4?? 16.♘f6+ الخ

16.♗×e3

فیل سفید را به دلیل زیر نمی‌توان گرفت:

16. ...♕×e3? 17.♘f6+ ♔c6 (17...♔e7 18.♘d5+) 18.♕c4+ ♔b6 19.♕b5#

پس از حرکت شانزدهم متن وضع همچنان بغرنج است اما برتری با سفید می‌باشد.

فصل ۵

دفاع‌های هندی

1.e4♘f6

همان طور که می‌دانیم، در گشایشهای پیاده وزیر، هدف سفید آن است که برای دست یافتن به برتری در مرکز، بعد از 1.d4 بتواند حرکت 2.e4 را انجام بدهد. بنابراین هرگونه دفاع منطقی سیاه باید بر پایه ممانعت از پیشروی پیاده شاه حریف قرار بگیرد. و یا در صورت رسیدن سفید به هدف خود، دست‌کم، طرحی بریزد که نتایج آن پیشروی را بی‌اثر کند.

در بسیاری از دفاع‌های هندی مشاهده می‌شود که سیاه به حریف، اجازه می‌دهد تا مرکز را با پیاده‌های خود اشغال کند، و آن وقت او به این آرایش پیادگان یورش می‌برد و سعی می‌کند آن را درهم بریزد. همین امر باعث پیدا شدن این فکر شده است که وجود پیاده‌ها در مرکز، تنها وقتی برتری محسوب می‌شود که حفظ و نگهداری آنها امکان‌پذیر باشد. به عبارت دیگر، در شرایطی که وضع دو هماورد از هر حیث برابر باشد، وجود حتی یک پیاده‌ی «نیرومند» در مرکز عامل مهم برتری به شمار می‌رود. بنابراین، مطلب اساسی تشخیص آن است که آیا وضعیت دو طرف، از هر جهت یکسان است؟ و در آن حالت، برای سیاه، این سؤال پیش می‌آید که اگر دست حریف را برای تصرف مرکز به

توسط پیاده‌ها باز بگذارد، آیا بعداً خواهد توانست این مرکز را از هم بپاشد یا آنکه مجبور است، این وضعیت نامناسب را تحمل کند؟ نتیجه آنکه در همه‌ی این گشایشها، برای هر دو طرف بازی، دو سؤال مهم زیر مطرح می‌شود:

۱) آیا سفید موفق به ایجاد مرکز قدرتمند پیاده‌ها، معمولاً (e4,d4,c4) می‌شود یا نه؟

۲) در صورتی که جواب سؤال بالا مثبت باشد، آیا حفظ این پیاده‌ها امکان‌پذیر خواهد بود یا خیر؟

جواب به پرسشهای بالا و مسائل مربوط به آنها از نقطه‌نظر تئوری، شکل و حالت تمام شروع بازیها و یا دست‌کم گشایشهای این فصل را مشخص می‌سازد.

استدلال بالا به ما کمک می‌کند، متوجه شویم که از لحاظ تئوری، بهتری بازی سیاه در حرکت اول: 1...♘f6 است که هم گسترش یک سوار است و هم مانع پیشروی پیاده‌ی سفید به خانه‌ی e4 می‌شود.

این گروه دفاع‌ها از آن جهت نام هندی به خود گرفته‌اند که در بازیهای معمول مردم هند، پیاده از جایگاه اولیه‌ی خود، یک خانه به جلو می‌رفته است. به علاوه گسترش آرام نیروها که صفت بارز این گروه دفاعی است، در بازیهای سرزمین هندوستان زیاد مشاهده شده است.

همه‌ی این دفاعها در سه وجه مهم زیر مشترک هستند:

۱. دو هماورد اساساً در مرکز جبهه با یکدیگر درگیر می‌شوند. سفید برای آنکه به اجرای e4 موفق شود و سیاه به قصد آنکه از این کار جلوگیری کند.

۲. سیاه هنگامی‌که اجرای e4 را به حریف اجازه می‌دهد باید یکی از سه راه جبران زیر را برای خود نگاه دارد:

الف. هجوم واقعی با سوارها بر مرکز حریف.

ب. پیشروی f5...

ج. تحکیم ساختار پیاده‌های خودی که موجب می‌شود نظارت سفید بر عرصه‌ی وسیع زیر تسلطش بی‌رنگ و بی‌اثر شود.

۳. حرکت d5... که بعداً توسط سیاه اجرا می‌گردد غالباً بسیار مؤثر واقع می‌شود.

دفاعهای هندی به دو دسته‌ی بزرگ و مهم تقسیم می‌شوند:

اول - مجموعه‌ی دفاع «هندی نیمزوویچ».

دوم ـ مجموعه‌ی دفاع «هندی شاه».

هرچند در تقسیم‌بندی کلّی گشایشها، مجموعه دفاع‌های هندی، بخشی از گشایشهای بسته به شمار می‌رود. مع‌هذا به سبب جایگاه ویژه‌ای که در بین انواع آغاز بازیها دارد، در این کتاب، یک فصل جداگانه برای آن منظور شده است.

مجموعه دفاع «هندی نیمزویچ»

1.d4 ♘f6 2.c4 e6

در این دسته از گشایشها ایده‌ی اصلی سیاه آن است که علاج واقعه را قبل از وقوع بکند و به حریف امکان اجرای حرکت e4 را ندهد.

ضمناً نباید این عامل روانی را از نظر دور بداریم که سیاه غالباً حرکات بالا را به آن جهت انجام می‌دهد که به یکی از راههای بسیار آسان گامبی وزیر پذیرفته نشده وارد شود زیرا بسیاری از استادان که از ورود به دفاع نیمزویچ اکراه دارند بدواً اسب شاه را گسترش می‌دهند و آنگاه با اجرای حرکت 3...d5 به راهی از گامبی وزیر قبول نشده در می‌آیند که مشکلات کمتری دارد.

اکنون بسته به آنکه سفید در حرکت سوم اسب وزیر یا اسب شاه را گسترش بدهد دو راه کاملاً متفاوت پدیدار می‌شود که این دو راه اساسی یکی پس از دیگری مورد بررسی قرار می‌گیرد.

دفاع نیمزویچ

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4

برجسته‌ترین صفت مشخصه‌ی این دفاع خصلت رزمی آن است. این دفاع تنها به جلوگیری از e4 اکتفا نمی‌کند بلکه امکانات حمله‌ی متقابل را نیز به دست می‌دهد. ادامه‌ی بازی سفید تحت تأثیر ضرورت گسترش قوا و تمایل به پیش راندن پیاده‌ی شاه به خانه‌ی e4 در بسیاری از حالات و ایده‌ی اجباری ساختن معاوضه‌ی فیل شاه سیاه با اسب وزیر سفید تحت شرایط مناسب جریان می‌یابد. اما بازی سیاه در این مورد با چهار ایده‌ی اساسی زیر درآمیخته است:

اول حمله‌ی متقابل با c5... این حرکت غالباً مرکز سفید را در هم می‌ریزد. اما پاسخ d×c5 سفید پیاده‌های سیاه را به دلیل وجود پیاده‌ی عقب‌مانده، ضعیف می‌سازد. در نتیجه، این حرکت امروزه به‌عنوان یک راه مستقل از اعتبار افتاده است، حال آنکه در حالتی که با حرکت b6... وگاهی d5... همراه باشد ارزش خود را حفظ می‌کند.

دوم حمله‌ی متقابل با d5... این حرکت و حرکت بعدی امروزه سلاحهای اصلی سیاه به شمار می‌آیند. ایده‌ی آن به قدر کافی روشن است و آن انهدام فوری مرکز سفید است. اما عملیات تاکتیکی آن بسیار پیچیده و دشوار می‌باشد.

سوم انجام عملیات با استفاده از d5... و e5... در راههای قدیمی که سیاه اسب وزیر را در خانه‌ی d7 گسترش می‌داده است بازی جمع و فشرده‌ای پیدا می‌کرده است. اما عمل اصلاحی سیاه یعنی گسترش سریع اسب وزیر در خانه‌ی c6 به طرز قابل ملاحظه‌ای ارزش این اقدام مخالفت‌آمیز را بالا برده است.

چهارم اقدام به مقابله با اجرای حرکت ♗×c3+... و حمله در جناح وزیر بر پیاده‌ی c4 سفید. سیاه معمولاً به این راه توجهی ندارد.

دفاع هندی نیمزویچ

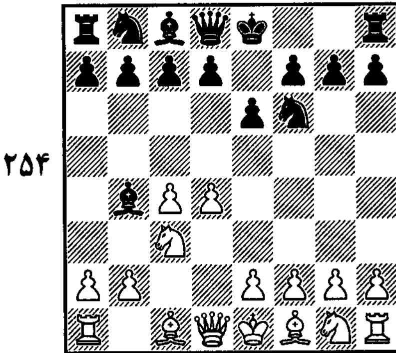
دفاع هندی نیمزویچ که به اختصار دفاع نیمزویچ نامیده می‌شود یک بار در سال ۱۸۸۳ به وسیله‌ی بلاک بُرن (شطرنج‌باز بنام انگلیسی) به کار برده شد و او درباره‌ی آن نوشت «چیز زیادی از آن در نمی‌آید». اما نیمزویچ در حدود سال ۱۹۱۴ پیشتاز این شروع بازی شد و از آن پس این آغاز بازی نام او را به خود گرفته است.

1.d4	**♘f6**
2.c4	**e6**
3.♘c3	**♗b4**

حرکت بنیادی دفاع مورد بحث همین است. چنان که در بالا گفته شد در اینجا سیاه می‌تواند با 3...d5 بازی را به راه کلاسیک گامبی وزیر در آورد. حرکت متن فشار بر خانه‌ی e4 را زیاد می‌کند و مانع اجرای e4 می‌شود.

(شکل ۲۵۴)

برخلاف شاخه‌های دیگر بازی پیاده‌ی وزیر، در اینجا راههای ادامه‌ی بازی سفید در حرکت چهارم در هیچ طبقه‌بندی منظمی قرار نمی‌گیرد و اگر بر سبیل اتفاق دوتای آنها را انتخاب کنیم همیشه عوامل مشترک و متفاوتی در آنها می‌یابیم.



۲۵۴

راههای اصلی حرکت چهارم سفید که با ایده‌های خاص گوناگونی همراه می‌باشد به شرح زیر است:

اول) 4.♕c2 4.♕b3

هدف این حرکت اجباری ساختن معاوضه‌ی فیل شاه سیاه با اسب وزیر سفید است.

دوم) 4.a3

منظور از این حرکت تحکیم مرکز و تدارک حمله در جناح شاه است (روش سامیش)

سوم) 4.e3

مقصود این بازی گسترش سریع نیروها همراه با هدف نهایی هجوم بر قلعه‌ی حریف می‌باشد (راه روبینشتین)

چهارم) 4.♘f3

مورد نظر آن صرفاً گسترش ساده است.

کلیه‌ی این راهها را می‌توان بازی کرد. اما

4.♕c2 و 4.e3 از دیگر راهها ارزنده‌تر و بهتر تلقی شده است.

اول

4.♕c2

ایده‌ی اصلی حرکت بالا دفاع از اسب است به منظور آنکه بعداً معاوضه‌ی فیل شاه سیاه را با اسب وزیر اجباری سازد بدون آنکه پیاده‌های جناح وزیر ضعیف شود.

بعد از این معاوضه، سفید صاحب دو فیل خواهد بود و این امتیاز هرچند مختصر، اما بادوام است و به همین جهت بعضی از استادان همواره این راه بازی را انتخاب می‌کنند.

علاوه بر اندیشه‌ی بالا حرکت متن بر خانه‌ی e4 نظارت دارد و پیشروی e4 را ممکن می‌سازد منتهی اجرای فوری e4 به خاطر گسترش کم‌قوا، مرکز سفید را به وضع خطرناکی ضعیف می‌کند.

عکس‌العمل سیاه در برابر بازی سفید از پنج راه زیر اجرا می‌شود:

A) 4. ...d5

B) 4. ...c5

C) 4. ...♘c6

D) 4. ...d6

E) 4. ...o-o

A) 4. ... d5

حالا سفید یکی از دو راه اصلی بازی را می‌تواند اختیار کند:

الف) 5.c×d5

ب) 5.a3

اما پیش از شروع بررسی دو راه بالا خاطرنشان می‌شود که ادامه‌ی بازی با 5.♗g5 نادرست است، از این قرار:

5.♗g5?

سفید به خیالش گامبی وزیر بازی می‌کند.

5. ...	**d×c4!**
6.♘f3	**b5**
7.a4	**c6**
8.♗×f6	**g×f6**

ادامه‌ی زیر نیز امکان‌پذیر است.

8. ...♕×f6 9.a×b5 c×b5 10.♕e4 ♕g6! 11.♕×a8 ♕c2! الخ

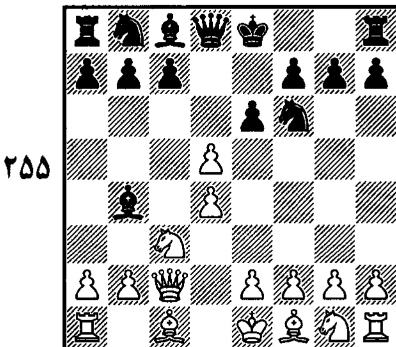
9.g3	**a6**
10.♗g2	**♖a7!**
11.o-o	**♖d7!**

سیاه پیاده را حفظ می‌کند.

حالا به بررسی دو راه بالا پرداخته می‌شود:

الف) 5.c×d5

حالات سه‌گانه‌ی پس گرفتن پیاده از جانب سیاه به شرح زیر است:



۲۵۵

۱) سیاه پیاده را با اسب می‌زند.

5. ... ♘×d5?

این حرکت به سود سفید تمام می‌شود.

6.e4 ♘×c3

7.b×c3 ♗e7

حرکت نمایشی 7...♕×d4 به جایی نمی‌رسد. مثال:

7. ...♕×d4 8.♕a4+ ♘c6 9.♕×b4 ♘×b4 10.c×d4 ♘c2+ 11.♔d1 ♘×a1 12.♗b2 الخ

8.♘f3 c5

9.♗c4

وضع سفید بهتر است.

۲) سیاه پیاده را با وزیر می‌گیرد.

5. ... ♕×d5

6.e3

این دفاع ملایم از پیاده‌ی d4 امتیازی به سفید نمی‌دهد:

6.♘f3 c5 7.♗d2 ♗×c3 8.♗×c3 c×d4 9.♘×d4 e5 (9...o-o=) 10.♘f5 ♗×f5 11.♕×f5 ♘c6 الخ

6. ... c5!

7.a3

7.♗d2 ♗×c3 8.b×c3 o-o 9.♘f3 ♘c6 10.♗d3 c4! 11.♗e2 e5!=

7. ... ♗×c3+

8.b×c3

8.♕×c3 ♘b d7 9.♘f3 c×d4 10.♕×d4 ♘c5 11.♗c4 ♕×d4 12.♘×d4 ♗d7 13.♗d2 ♘f e4=

8. ... o-o

بازی 8...♘bd7 نیز قابل توجه است.

9.♘f3 c×d4

10.c×d4 b6

11.♗c4 ♕c6!

منظور سیاه آن است که بازی را با 12...♗a6! ادامه بدهد و معاوضه‌ی وزیرها را اجباری کند.

12.♗d3 ♕×c2

13.♗×c2 ♗a6

14.♘g5 ♘bd7

این بازی میان الخین و ایوه در مسابقه‌ی دوجانبه‌ی سال ۱۹۳۷ انجام شده و وضع سیاه کمی بهتر است.

۳) سیاه پیاده را با پیاده می‌زند.

5. ... e×d5

این ادامه جدید است.

6.♗g5

ادامه‌ی معمول همین است اما حرکت 6.a3 نیز بازی کردنی است:

6.a3 ♗×c3+ 7.b×c3 c5 8.♘f3 (8.f3 ♕c7 9.♖a2 a6=) ♕c7=

6. ... h6

7.♗h4

حرکت 7.♗×f6! بهتر است و در این حالت بازی این‌طور دنبال می‌شود:

7. ...♕×f6 8.a3! ♗×c3! 9.♕×c3 o-o 10.e3 c6 11.♘f3 ♗f5=

(ایوه ـ فلور، سال ۱۹۳۲)

7. ... c5

8.o-o-o

سفید بایستی به نتیجه‌ی مساوی قناعت می‌کرد و حرکت 8.e3 را انجام می‌داد.

8.d×c5 ♘c6 9.e3 g5 10.♗g3 ♕a5⩱

8. ... ♗×c3

9.♕×c3

9.♗×f6 (9.b×c3 c×d4 10.c×d4 ♘c6⩱) ♗×b2+ 10.♔×b2 ♕×f6 11.♕×c5 ♗e6⩱

9. ... g5!

10.♗g3 c×d4!

11.♕×d4 ♘c6

12.♕a4 ♗f5!

13.e3 ♖c8

14.♗d3 ♕d7!

این بازی در سال ۱۹۴۱ میان کرس و باتوینیک انجام شده است و سیاه سرانجام بازی را برده است.

ب) 5.a3 ♗×c3

شطرنج‌بازانی که نسبت به داشتن «دو فیل» تعصب دارند نباید دفاع نیمزویچ را انتخاب کنند.

6.♕×c3

(شکل ۲۵۶)

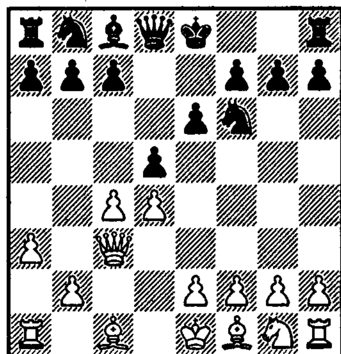
6. ... ♘e4

ادامه‌ی معمول همین حرکت است.

حرکت 6...o-o با ادامه‌ی زیر قابل توجه است:

7.e3 ♘bd7 8.♘f3 c5 9.d×c5 ♘×c5 10.b4 (10.c×d5 ♘ce4) ♘ce4 11.♕d4

بازی 11.♕b2 احتمالاً قوی‌تر است.



۲۵۶

11. ...d×c4 12.♕×d8 ♖×d8 13.♗×c4 b5! 14.♗e2 (14.♗×b5 ♘c3! 15.♗e2 ♘×e2 16.♔×e2 ♗a6+ 17.♔e1 ♖ac8⩱) 14...♘c3=

(اُکلی - یانوفسکی، سال ۱۹۴۶).

7.♕c2 o-o!

به‌نظر بعضی استادان شطرنج تنها این حرکت است که بازی را به تساوی می‌کشاند و راههای دوگانه‌ی 7...♘c6 و 7...c5 موجب برتری سفید می‌شود. از این قرار:

7. ...♘c6 8.e3 e5 9.c×d5 ♕×d5 10.♗c4 ♕a5+ 11.b4 ♘×b4 12.♕×e4 ♘c2+ 13.♔e2 (13.♔d1 ♘×a1 سپس 14...♕a4+) 13...♕e1+ 14.♔f3 ♘×a1 15.♗b2 o-o 16.♔g3 ♗d7 (16...h6 17.h4! ♕d2 18.♘f3

17.h3 (سفید می‌برد! 19.♘g5 ♕×b2
18.♔h2 سپس

سفید برتری بارز دارد.

7. ...c5 8.d×c5 ♘c6 9.c×d5 e×d5 10.♘f3 ♗f5 11.b4! o-o (11...♘g3 12.♕b2 ♘×h1 13.♕×g7 الخ) 12.♗b2 ♘g3 (12...d4 13.g4 ♗g6 14.♕c4±) 13.♕c3 d4 14.♘×d4 ♘×d4 15.f×g3! ♘c2+ 16.♔f2 ♕g5 17.h4 ♕h6 18.g4! ♗e4 19.g5 ♕g6 20.♖d1

این بازی به سال ۱۹۴۷ میان ایوه و نایدورف صورت گرفته و سفید برده است.

8.e3!	b6
9.♗d3	♗a6
10.♗×e4	d×e4
11.♕×e4	♗×c4
12.♕×a8	♗d5
13.♕×a7	♗×g2

راه متن در سال ۱۹۳۹ میان اُکلی و ایوه بازی شده است و در اینجا طرفین به وضع برابر رسیده‌اند.

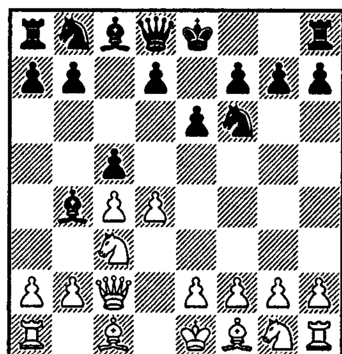
B) 4. ... c5

(شکل ۲۵۷)

5.d×c5

حرکت بالا قوی‌ترین پاسخ سفید در مقابل آخرین حرکت سیاه است. حالا پیاده‌ی وزیر سیاه به حالت عقب‌مانده درآمده است، به علاوه سفید امید آن را دارد که از ستون باز d امتیازی به دست آورد.

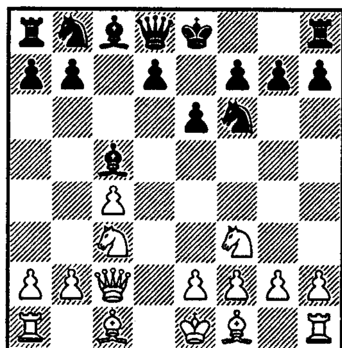
5. ... ♗×c5


۲۵۷

ادامه‌ی زیر نیز بازی کردنی است:

5. ...o-o 6.a3 ♗×c5 7.♘f3 (7.♗g5? ♗×f2+!) ♘c6 8.b4 ♗e7 9.e3 d6 10.♗b2 a5 11.b5 ♘b8 12.♘g5 ♘bd7 13.♗e2 h6 14.h4! ♕c7 15.♘c e4 e5=
(نایدورف ـ رشفسکی. سال ۱۹۵۲)

6.♘f3


۲۵۸

1) 6. ...	**d5!**
7.e3	**o-o**
8.♗e2	**d×c4**

9.♗×c4 **♘bd7**
10.o-o **a6**
11.a3 **b5**
12.♗e2 **♗b7**
13.b4 **♗b6**
14.♗b2 **♖c8**

وضع طرفین برابر است.

2) 6. ... **♘c6**
7.♗g5 **b6**

7. ...♘d4 8.♘×d4 ♗×d4 9.e3 ♕a5 10.e×d4 ♕×g5 11.g3 o-o 12.♗g2 d5 13.c×d5 e×d5 14.o-o ♗e6

وضع سفید اندکی بهتر است و می‌تواند با 15.♕b3 سپس 16.♘e2 و... فشار بر مواضع حریف را ادامه دهد.

8.e3 **♗b7**
9.♗e2 **♖c8**
10.o-o **♗e7!**
11.♖ad1 **d6**
12.♖d2

12.♗×f6 g×f6!

12. ... **a6**

از ورود اسب به خانه‌ی b5 جلوگیری می‌کند.

13.♖fd1 **o-o!**
14.♗f4 **♘e8**

همان‌طور که مشاهده می‌شود سفید فشار شدیدی بر پیاده‌ی d6 وارد می‌سازد.

C) 4. ... **♘c6**

این ادامه‌ی بازی به راه «میل‌نر باری» یا زوریخ معروف است. سیاه در نظر دارد با پیاده‌های خود (d6 سپس e5) خانه‌ی مرکزی را اشغال کند و وضع را به صورت بازیهای باز در آورد.

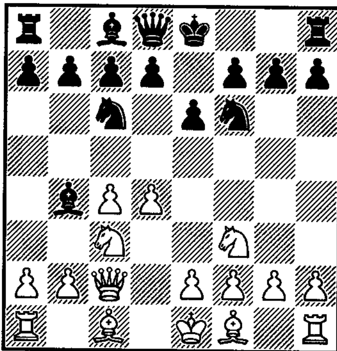
1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.♕c2

4. ... **♘c6**

حرکت فعالی است و به پیاده‌ی d4 حمله می‌کند.

5.♘f3

قصد سفید ضمن دفاع از پیاده‌ی وزیر جلوگیری از پیشروی e5 است.


۲۵۹

5.e3 e5! 6.d5 ♘e7 7.♘f3 ♗×c3+ (7...d6? 8.♕a4+ سپس 9.♕×b4) 8.♕×c3 d6 9.♗e2 o-o 10.o-o ♘e4 11.♕c2 f5=

1) 5. ... **o-o**

بازی بهتر حرکت !5...d6 است که بعداً می‌بینیم.

6.♗g5 **♖e8**

6. ...h6 7.♗h4 g5 (7...d6 8.e3

♕e7 9.♗e2! e5 10.d5 e4 11.♘d2!±) 8.♗g3 g4 9.♘h4 ♘xd4 10.♕d3 ♘f5 11.e4

در نتیجه حصار قلعه‌ی شاه سیاه شُست شده است.

7.e3

پس از 7.e4 با اجرای حرکت !7...e5 خانه‌ی d4 ضعیف می‌شود.

7. ... d6

8.♗e2 e5

9.o-o ♗xc3

این بازی برای پرهیز از حرکت 10.♘d5 لازم است.

10.bxc3 h6

11.♗h4 ♕e7

12.♖ae1 ♗d7

بازی 12...♗g4 به دلیل !13.♘xe5 اشتباه است.

13.♘d2 g5

14.♗g3 ♔g7

15.f4!

برتری با سفید است.

(باتوینیک ـ کان. مسکو سال ۱۹۳۶)

2) 5. ... d6!

بهترین ادامه‌ی بازی همین است و حرکت 5...d5 در حال حاضر جایز نیست. از این قرار:

5. ...d5 6.e3 o-o 7.♗d2 dxc4 8.♗xc4 ♗d6 9.♗b5 e5 10.♗xc6 exd4 11.♘xd4 bxc6 12.♘a4

سفید برتری آشکار دارد.

6.a3!

6.♗g5 h6 7.♗h4 g5 8.♗g3 g4 سپس 9...♘xd4

6.g3 e5 7.d5 ♗xc3+ 8.♕xc3 ♘e7 9.♗g2 ♘e4 10.♕c2 f5=

6.e3 (6.e4 e5!) e5! 7.♗d2 exd4 8.♘xd4 ♘xd4 9.exd4 o-o 10.♗e2 d5! 11.cxd5 ♘xd5 $\mp$

6. ... ♗xc3

7.♕xc3 a5!

از آنجا که قصد سفید اجرای b4-b5 و متواری ساختن ♘c6 یعنی اسب ناظر بر خانه‌ی e5 است سیاه با اجرای حرکت بالا از این کار حریف جلوگیری می‌کند.

حالا اگر سفید با 8.b3 مانع از بازی 8...a4 نشود بعد از حرکت ♘a5... ممکن است خانه‌ی b3 ضعیف شود.

8.♗g5

8.g3 (8.b3 o-o 9.g3 ♖e8 10.♗g2 e5 الخ) a4 9.♗g2 o-o 10.o-o ♖e8=

8. ... h6

9.♗xf6 ♕xf6

10.e3 o-o

11.♗e2 e5

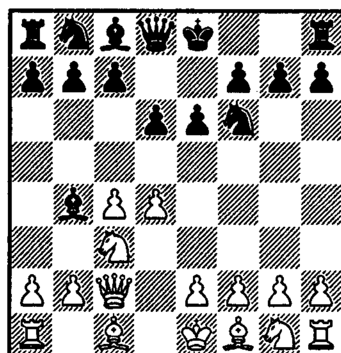
12.dxe5 dxe5

13.o-o ♗g4

14.h3 ♗h5

1.d4 ♘f6 f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.♕c2

D) 4. ... d6


۲۶۰

1) 5.♘f3 ♘bd7
6.a3 ♗×c3+
7.b×c3

درست بودن این حرکت مشکوک است.

7. ... e5
8.e3 0-0
9.♗d3 ♖e8

تهدید سیاه اجرای حمله‌ی جناغی است.

10.♘d2 b6
11.0-0 ♗b7
12.♖fe1 ♘f8

شانس دو طرف تقریباً برابر است.

2) 5.e3 0-0
6.♘e2 e5
7.♗d2 ♖e8
8.a3! ♗×c3
9.♗×c3 e×d4

بازی 9...♘c6 بهتر است.

10.♘×d4 ♘e4
11.♗d3 ♘×c3
12.♕×c3 ♘d7
13.o-o ♘e5
14.♗c2 ♗d7
15.♖ad1 ♕e7
16.♖fe1

بازی سفید کمی بهتر است (کرس - اسمیسلوف).

3) 5.♗g5 0-0

حرکت 5...h6 موجب تساوی می‌شود:

5. ...h6 6.♗h4 o-o 7.e3 e5=

اما راه پایین برتری را به سفید واگذار می‌کند:

5. ...♘b d7 (5...♘c6 6.o-o-o ♗×c3 7.b×c3±) 6.e3 b6 7.♗d3 ♗b7 8.f3 ♗×c3+ 9.♕×c3 c5 10.♘h3 h6 11.♗h4 ♕e7 12.♗g3 e5 13.d×e5±

6.♘f3

سفید با این حرکت از پیشروی پیاده‌ی شاه سیاه جلوگیری می‌کند بعد از 6.e3 ادامه‌ی بازی چنین است.

6.e3 e5! 7.♘e2 ♕e7 8.d×e5 d×e5 9.a3 ♗×c3+ 10.♘×c3 c6=

6. ... ♘bd7
7.a3 ♗×c3+
8.♕×c3 ♕e7
9.e3 b6
10.♗e2 ♗b7
11.o-o h6

دو هماورد وضع یکسان دارند.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.♕c2

E) 4. ... o-o

1) 5.e4 ♘c6

سیاه همچنین می‌تواند بازی را به روش زیر ادامه دهد:

5. ...c5 6.a3 ♗×c3 7.b×c3 d5! 8.e5 ♘e4 9.♗d3 c×d4 10.c×d4 ♕a5+ 11.♔f1 ♕c3!=

6.♘f3 d6
7.e5 d×e5
8.d×e5 ♘g4!
9.♗f4 ♘d4
10.♕d2 f6!

سیاه ابتکار بازی را در دست دارد. اگر سفید 11.♘×d4 بازی کند سیاه با 11...f×e5 جواب می‌دهد.

2) 5.♘f3 c5
6.d×c5 ♘a6
7.♗d2 ♗×c5
8.e3 b6

تساوی برقرار است.

3) 5.a3 ♗×c3+
6.♕×c3

بازی 6...♘e4 اکنون درست نیست. مثال:

7.♕c2 f5 8.♘h3 ♘c6 9.f3 ♘f6 10.e3 d6 11.♗d2$\pm$

6. ... b6
7.♘f3 ♗b7
8.♗g5 d6
9.e3 ♘bd7
10.♕c2 ♕e8
11.♘d2 c5
12.b4 e5
13.b×c5 b×c5

راه بالا میان رشفسکی و کرس بازی شده است و وضع طرفین برابر است.

4) 5.♗g5 h6
6.♗h4 c5
7.d4×c5

7.e3 c×d4 8.e×d4 b6 9.♘f3 ♗b7 10.♗e2 ♗e7 11.o-o d5=

7. ... ♘a6
8.a3 ♗×c3+
9.♕×c3 g5
10.♗g3 ♘e4

دو طرف وضع برابر دارند.

اینک که بحث درباره‌ی بازی 4.♕c2 و جوابهای متعدد سیاه خاتمه یافته لازم است کمی هم درباره‌ی راه 4.♕b3 که با بازی بالا خویشاوندی نزدیک دارد صحبت شود. تفاوت اصلی و در خور توجه آنها در آن است که در مقابل 4.♕b3، سیاه ناچار است برای فیل خود تصمیم فوری بگیرد و نمی‌تواند d5... بازی کند. در اینجا نیز برای سیاه دو راه اصلی دفاع وجود دارد یکی 4...♘c6 و دیگری 4...c5.

بازی 4...♘c6 در واقع همان حرکت است که سیاه در برابر 4.♕c2 انجام می‌دهد، منتهی در اینجا بنا به وضعی که وزیر سفید دارد این

حرکت نسبت به حالت قبل برای سیاه مناسب‌تر می‌شود چون با ادامه‌ی:

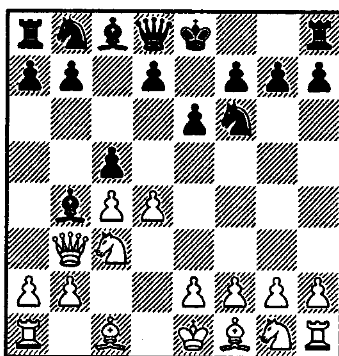
5.♘f3 a5! 6.a3 a4

سیاه یک زمان نفع می‌کند.

از این مورد که بگذریم وزیر سفید در هر یک از این دو خانه که باشد نتیجه یکی است. به علاوه درباره‌ی این حالت قبلاً در مبحث روش راگوزین مثالی آورده شده است. بنابراین راهی که اکنون باید مورد توجه و بررسی قرار گیرد حرکت 4...c5 است.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4

4.♕b3 c5



۲۶۱

5.d×c5

نکته‌ی جالب آن است که این وضع با آنچه که در حالت 4.♕c2 دیده‌ایم مشابه نیست چون حالا فیل شاه سیاه در معرض تهدید است و وزیر سفید در خانه‌ی دیگری قرار دارد. به طور خلاصه ایده‌ی اصلی برای سفید آن است که پیاده‌ی d حریف را در حالت عقب‌مانده باقی نگاه دارد و هجوم بر جناح را تدارک ببیند و اندیشه‌ی سیاه نیز آن است که نیروها را سریعاً گسترش بدهد و در صورت امکان پیاده‌ی d را پیش براند و حمله‌ی متقابل بر ضد شاه حریف را به راه بیاندازد این یورش معمولاً در جناح شاه و برحسب موقعیت در جناح وزیر انجام می‌گیرد.

1) 5. ... ♗×c5

5. ...♘a6 6.a3 ♗×c5 7.♘f3 b6 8.♗g5 ♗b7 9.e3 ♗e7=

6.♘f3	**♘c6**
7.♗g5	**h6**
8.♗×f6	**♕×f6**
9.e3	**b6**
10.♗e2	**♗b7**
11.♘e4	**♕e7**
12.o-o	**o-o**

وضع دو طرف برابر است.

2) 5. ...	**♘c6**
6.♘f3	**♘e4**
7.♗d2	**♘×c5**

وضع مخاطره‌آمیز وزیر در خانه‌ی b3 تقریباً در همه‌ی حالات احساس می‌شود. بازی 7...♘×d2 نسبت به حرکت متن ارزش کمتری دارد و ادامه‌ی آن چنین است:

8.♘×d2 f5 9.e3 ♗×c5 10.♗e2 o-o 11.o-o-o! b6 12.♘f3 ♗b7 13.♖d2±

8.♕c2	**o-o**
9.a3	**♗×c3**
10.♗×c3	**a5**
11.g3	**f5**

مراقبت از خانه‌ی e4 اهمیت زیادی دارد.

12.♗g2	♕c7
14.o-o	a4
14.♘d2	b6
15.f4	♗a6

این بازی در سال ۱۹۵۰ میان ایوه و اِوَنس انجام شده است و در موقعیت موجود وضع دو طرف یکسان است.

دوم

4.a3

حرکت بالا معروف به روش سامیش، راه بازی پرقدرتی است و در این راه بازی سفید دانسته وضع پیاده‌های خود را در جناح وزیر به خطر می‌اندازد تا مرکز جبهه را استحکام ببخشد و در جناح شاه به حمله بپردازد.

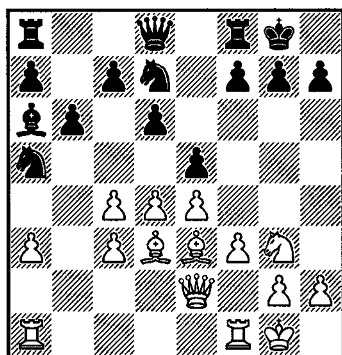
آشکار است که یک چنین تاکتیک بی‌باکانه‌ای بازی را به نبردی سخت و جانانه می‌کشاند. پاسخ +4...♗×c3 که حرکت 5.b×c3 را به دنبال دارد اجباری است. از آن پس سیاه می‌تواند یا با d6... بازی را ادامه دهد برای آنکه پیاده‌های جناح وزیر سفید به حال دوپشته باقی بماند که این کار به بهای آزادی وضع خودش تمام می‌شود؛ و یا با اجرای d5... برتری در گسترش را سرمایه‌ی عملیات رزمی قرار دهد.

هر دو اندیشه کامل و بی‌نقص است هرگاه آن طور که باید و شاید به مرحله‌ی عمل درآیند. اما اگر سیاه از عهده برنیاید ممکن است به نتایج ناگوار برسد. قدرت عظیم راه سامیش و حرکت روبنیشتَین (که بعداً خواهیم دید) نیز از همین امر سرچشمه می‌گیرد.

«برای درک خوب و کامل تئوری هر آغاز بازی، لازم است مقاصد و نظریات سفید دقیقاً مورد توجه قرار بگیرد.»

در اینجا بهترین روش برای پی بردن به منظور سفید آن است که وضع کمال مطلوب زیر بررسی شود:

۲۶۲



وضع دلخواه سفید در راه سامیش

چنان که می‌بینیم سفید از پیاده‌ها، مرکزی محکم و استوار ساخته و قصد دارد بازی را با f4 ادامه بدهد و در جناح شاه دست به حمله بزند. در شکل بالا بازی آن چنان است که از هم‌اکنون برای سیاه دفاع کار دشواری بنظر می‌رسد. توضیح آنکه حمله‌ی متقابل بر پیاده‌ی فیل وزیر سفید یک سلاح مؤثر سیاه محسوب می‌شود اما وقت زیادی می‌گیرد و تازه اگر به موفقیت هم برسد جنبه‌ی قطعی ندارد. شانسهای موجود در جناح دیگر، قدرت بیشتری دارد.

وضع کمال مطلوب منعکس در شکل بالا که سفید می‌خواهد حتی‌الامکان به آن دست پیدا کند و سیاه با تمام قوا می‌کوشد مانع پیدایش آن

بشـود چـنان است کـه راه سامیش در بـیشتر حالات از آن الهام می‌گیرد. سیاه برای اجتناب از این وضع روشهای متفاوتی در اختیار دارد که در اصل به دو راه زیر محدود می‌شود:

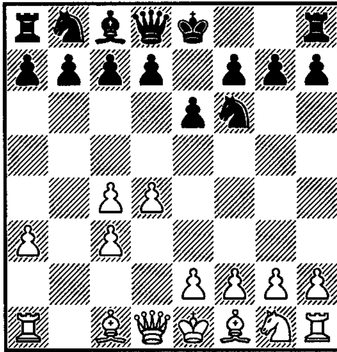
یکی آنکه از همان ابتدا با ایجاد رخنه و شکاف، مرکز جبهه‌ی سفید را در هم بریزد؛ و دیگر آنکه با حمله به پیاده‌ی فیل وزیر، به جبران کافی برسد. نوع دفاع سومی هم وجود دارد که باید به‌عنوان یک داروی مسکّن تلقی شود و آن جلوگیری از پیشروی e4 است تا آنجا که ممکن باشد. به امید آنکه سفید برای انجام دادن این کار اجباراً وضع بازی را بر هم بزند. اما این امید ندرتاً تحقق پیدا می‌کند. ضمناً نباید از نظر دور بماند که ساختار پیاده‌های سفید بالقوه از وضع پیاده‌های سیاه سست‌تر است. بنابراین اگر سفید نقشه‌هایش به جایی نرسد چه بسا که باید رسیدن به یک پایان بازی بازنده را انتظار بکشد.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4

4.a3	**♗×c3+**
5.b×c3	

سفید با بازی 4.a3 یک زمان از دست داده، اما سیاه را از داشتن یکی از فیلهایش محروم ساخته است.

(شکل ۲۶۳)



۲۶۳

الف) 5. ... **c5**

منظور سیاه آن است که مرکز سفید را در هم بریزد.

1) 6.e3	**♕a5**
7.♗d2	**♘e4**
8.♘f3	**♘×d2**

روشن است که زدن پیاده‌ی c3 نادرست است زیرا اسب سیاه آچمز می‌شود و از دست می‌رود.

9.♕×d2	**0-0**
10.♗d3	**d6**
11.o-o	**♘c6**
12.♕c2	**f5!**

سیاه به ایجاد تعادل وضعیت موفق شده است.

2) 6.f3

سفید پیشروی e4 را تدارک می‌بیند.

6. ...	**d5!**
7.e3	**0-0**
8.c×d5	

حرکت فوق ضروری است زیرا در برابر 8.♗d3? سیاه به روش زیر کسب برتری می‌کند:

8. ...♕c7! 9.c×d5 c×d4 10.♕c2 d×e3 11.d×e6 ♗×e6 12.♗×e3

♗c4$\mp$

8. ...	♘×d5

نکته‌ی مهم اینجاست که سیاه در مدافعات خود برای پس گرفتن پیاده‌ی d5 همیشه از سوار خود کمک می‌گیرد و حمله بر مرکز حریف را با پیش راندن پیاده‌ی e دنبال می‌کند.

9.♗d2	♘c6
10.♗d3	c×d4
11.c×d4	e5!
12.d×e5	♘×e5
13.♗e4	♘c4

وضع سیاه بهتر است.

ب) 5. ... d5

راه زیر که فیلیپ استاد شطرنج چکسلواکی آن را تفسیر کرده و براساس حمله بر پیاده‌ی c4 بنا شده است، شایان توجه است.

5. ...b6 6.f3 ♗a6 7.e4 ♘c6 8.e5 ♘g8 9.♘h3 ♘a5 10.♕a4 f6 (10...♘e7 11.♗d3 o-o 12.♗g5 ♕e8=) 11.♗d3 ♕e7=

6.♗g5	c5
7.♘f3	♘bd7
8.c×d5	e×d5

وضع دو طرف برابر است.

ج) 5. ... d6

راه زیر نمونه‌ای از حمله‌ی سفید در جناح شاه را نشان می‌دهد:

5. ...o-o 6.f3 d5 7.c×d5 e×d5 8.e3

استاد پاخمن در اینجا 8.g3 سپس ♘h3-f2 بازی می‌کند.

8. ..♘h5 9.♕c2 ♖e8 10.g4 ♘f4 11.h4 c5 12.♔f2 ♘g6 h5 ♘f8=

6.f3

چنان که می‌دانیم قصد سفید اجرای e4 و اشغال کامل مرکز است.

6. ...	o-o
7.e4	e5
8.♗g5	

به عقیده‌ی استاد مولر ادامه‌ی زیر نیز قابل توجه است:

8.♗d3 ♘c6 9.♘e2 ♕e8 10.o-o b6=

8. ...	♘c6
9.♘e2	b6
10.g4	♗a6
11.♘g3	h6
12.♗e3	♘h7
13.♗d3	♘a5
14.♕e2	

هر یک از دو هماورد برای اجرای نقشه‌ی استراتژیک خود سرگرم فعالیت هستند. به این معنی که سفید مقدمات یورش در جناح شاه را فراهم آورده است و سیاه هجوم در جناح وزیر را شروع کرده است؛ اما در اینجا حمله‌ی سفید خیلی شدید است و اجرای عملیات زیر را در نظر دارد.

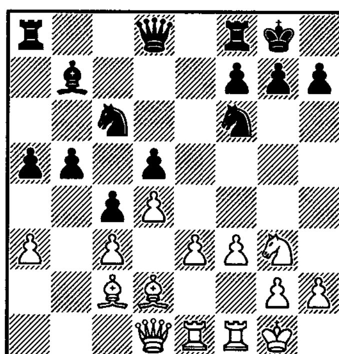
15.h4 16.♘f5 17.♔f2 18.♖a g1

الخ 19.g5

سوم

4.e3

این بازی که به روش روبینشتَین معروف است به روش سامیش بسیار نزدیک است. اینجا وضع کمال مطلوب سفید در شکل زیر منعکس شده است.



۲۶۴

وضع بالا با موقعیت دلخواه سفید در راه سامیش از لحاظ ساختمان بازی مشابه است، با این تفاوت مهم که در اینجا سفید یک زمان اضافی دارد چون در بیشتر حالات پیاده‌ی a3 را به جلو نرانده است. در این وضعیت، نظیر وضع دلخواه سفید در راه سامیش، سفید مرکز نیرومندی دارد و حرکت تهدیدآمیز e4 که دیگر نباید به تأخیر بیافتد مانند دینامیت، راههای یک حمله‌ی قطعی را باز می‌کند و به علاوه در اینجا نیز اقدام متقابل سیاه روی جناح وزیر بسیار آرام و بی‌مقدار است. بنابراین بازی ...d6 به منظور راکد نگاه داشتن وضع پیاده‌ها و حمله بر پیاده‌های ستون c برای سیاه مناسب نیست.

چون سفید که نسبت به راه سامیش یک زمان پیش است، هم برای دفاع از پیاده‌ی c و هم جهت اجرای حمله در جناح شاه وقت کافی در اختیار دارد.

از آنچه گذشت چنین درک می‌کنیم که چون دفاع بسته، نتیجه‌ی رضایت‌بخش نمی‌دهد سیاه باید به بازی آزادتری دست بزند، با این فکر که هرچه زودتر مرکز سفید را از هم متلاشی سازد.

به این ترتیب بازی درست سیاه اجرای به موقع حرکات ...c5 و ...d5 است.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4

4.e3

سفید قصد دارد جناح شاه را گسترش بدهد و همانطور که ذکر شد در عین حال مقدمات پیشروی آتی پیاده‌ی شاه را تدارک ببیند.

در بعضی حالات ایده‌ی راه روبنیشتَین ممانعت از دوپشته شدن پیاده‌هایش در جناح وزیر است و به این منظور ابتدا ♘e2 و سپس a3 بازی می‌کند.

الف) 4 c5

5.♗d3

پس و پیش شدن حرکات با 5.♘f3o-o♗d3 به همان وضعیت بالا می‌رسد. همچنین بعد از ادامه‌ی زیر:

5.♘f3 o-o 6.♗e2 d5 7.o-o d×c4

بازی به راه اصلی برمی‌گردد.

5. ... o-o

6.♘f3

در اینجا حرکت 6.♘e2 ارزش کمتری

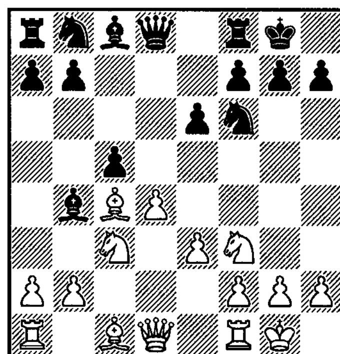
دارد و پس از 6...d5 سیاه در جبهه‌ی مرکزی بازی فعالی پیدا می‌کند. مثال:

7.c×d5 e×d5 8.d×c5 ♗×c5 9.o-o ♘c6 10.♘g3 ♖e8 11.b3 ♗g4! الخ

6. ... d5
7.o-o d×c4

سیاه با این تعویض یک «زمان» کسب می‌کند. ضمناً امکان منفرد شدن پیاده‌ی وزیر را از بین می‌برد و به علاوه قطر بزرگ را برای فیل وزیر سیاه ـ که بعد از b6... در خانه‌ی b7 گسترش خواهد یافت، باز می‌کند.

8.♗×c4



۲۶۵

8. ... ♕e7

اندیشه در پس این حرکت که منتسب به استاد بزرگ اسمیسلوف است خودداری از معاوضه‌ی وزیرهاست. وزیر سیاه در موضع جدید خود از پیاده‌ی فیل وزیر نیز حمایت می‌کند و این امکان را فراهم می‌سازد که فیل سیاه بعد از حرکت a3 بتواند در صورت لزوم به خانه‌ی a5 عقب‌نشینی کند.

9.♕e2 ♘c6
10.♗d2 ♖d8
11.a3 c×d4
12.e×d4 ♗a5
13.♗g5 h6

13. ...♘×d4 14.♘×d4 ♖×d4 15.♘d5 الخ

اگر سفید 14.♗h4? بازی کند سیاه با پاسخ 14...♘×d4 به برتری خواهد رسید.

14.♗×f6 ♕×f6
15.d5

با امکانات برابر برای طرفین بازی.

ب) 4. ... b6
5.♘e2 ♗a6

5. ...♗b7 6.a3 ♗e7 7.d5!

حالا سفید بعد از آن که پیاده‌ی شاه را به جلو براند در مرکز صحنه‌ی نبرد به برتری می‌رسد.

1) 6.♘g3 o-o
7.e4 ♘c6
8.♗d3

(پورتیش ـ سامکوویچ، سال ۱۹۶۳)

در این وضعیت اگر سیاه 8...♘×d4 بازی کند با جواب 9.♕a4! مواجه خواهد شد. اما با اجرای حرکت 8...e5 به امکانات متقابل کافی دست خواهد یافت.

2) 6.a3 ♗×c3+

بازی 6...♗e7 ضعیف است زیرا بعد از ادامه‌ی زیر:

7.♘f4 d5 8.c×d5 ♗×f1 9.♔×f1 e×d5 10.g4 g5 11.♘h5!

ابتکار بازی در دست سفید خواهد بود.

7.♘×c3	**d5**
8.♕f3	**o-o**

(تایمانف ـ اسپاسکی، سال ۱۹۶۱)

در ادامه‌ی بازی بالا بعد از حرکت 9.♗e2 سیاه از راه زیر یک پیاده قربانی داده است.

9. ...c5 10.d×c5 ♘b d7

و بازی حالتی زیبا پیدا کرده است.

ج) 4. ...	**♘c6**
5.♘e2	**d5**
6.a3	**♗f8**
7.c×d5	**e×d5**
8.♘f4	**♘e7**
9.b4	**♘g6**
10.♘h5	

وضع سفید بهتر است.

راه قدیمی d5... که در حرکت چهارم معمول بوده امروزه کمتر بازی می‌شود چون نتیجه‌ی آن به نفع سفید تمام می‌شود. مثال:

1) 4. ...	**d5**
5.a3	**♗×c3+**
6.b×c3	**c5**
7.c×d5	**e×d5**
8.♗d3	**o-o**
9.♘e2	

به دنبال آن سفید طرح خود را با 10♘g3 و بعد f3 اجرا می‌کند و با پیش راندن پیاده‌ی شاه جبهه‌ی مرکزی را می‌شکافد و در آنجا به برتری می‌رسد.

2) 4. ...	**d5**
5.a3	**♗e7**
6.♘f3	**b6**
7.♗d3	**♗b7**
8.o-o	**o-o**
9.c×d5	**e×d5**
10.b4	**a6**
11.♕b3	

وضع بازی سفید بهتر است.

(تایمانوف ـ زوراخوف، سال ۱۹۶۵)

در پایان مبحث دفاع نیمزوویچ اضافه می‌شود که علاوه بر آنچه در بالا گذشت سفید در روش روبینشتَین برای حرکت چهارم باز هم امکانات دیگری در اختیار دارد. ذیلاً حرکت 4.♘f3 به عنوان جالب‌ترین این راه بازیها بررسی می‌شود.

چهارم

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4

4.♘f3	**c5**

در این حال بازی +4...♗×c3 به منظور تضعیف پیاده‌ی c4 خوب نیست چون سفید با اسب دیگر از این پیاده دفاع می‌کند و سریعاً مرکزی نیرومند به وجود می‌آورد. سفید در نظر دارد ♘d2 بازی کند و در صورت لزوم به سبب فشار حریف بر d4 حرکت ♘b3 را انجام دهد.

حرکت متن برای ایجاد تساوی کفایت می‌کند.

5.g3

5.♕b3 ♘e4 6.♗d2 ♘xd2 7.♘xd2 cxd4 8.♕xb4 ♘c6=

5. ...	**♘e4**
6.♗d2	**♘xd2**
7.♕xd2	**♕a5**
8.♗g2	**o-o**
9.o-o	**cxd4**
10.♘xd4	**♘c6**
11.♖c1	**♕c5**

وضع دو هماورد یکسان است.

دفاع نیمزوویچ

گئورگی‌یف ـ کاسپاروف

سال ۱۹۸۸

1.d4	**♘f6**
2.c4	**e6**
3.♘c3	**♗b4**
4.♕c2	**d5**
5.a3!	

1) 5.cxd5 exd5 6.♗g5 h6 ♗h4 (7.♗xf6 ♕xf6 8.a3 ♗xc3+ 9.♕xc3 o-o 10.e3 ♗f5! الخ) c5 8.o-o-o ♗xc3! 9.♕xc3 g5 10.♗g3 cxd4! حمله در اختیار سیاه است.

2) 5.cxd5 ♕xd5

راه قدیمی 5...♕xd5 امروز متداول نیست مثال:

6.♘f3 c5 7.♗d2 ♗xc3 8.♗xc3 cxd4! 9.♘xd4 e5 10.♘f3 ♘c6 11.♖d1 ♕c5 12.e3 o-o 13.♗e2 ♗g4 14.o-o ♖a c8 15.♕b3

با مختصر امتیاز برای سفید.

5. ...	**♗xc3**
6.♕xc3	**♘e4**
7.♕c2	**c5**
8.dxc5	**♘c6**
9.cxd5	

بعد از 9.♘f3 بازی می‌تواند به طریق زیر دنبال شود:

9. ...♕a5+ 10.♗d2 ♕xc5 11.e3 ♘xd2 12.♘xd2 o-o 13.b4 ♕e7 14.♗d3 g6 15.o-o

و سیاه پس از 15.dxc4 با اندیشه‌ی پیش راندن پیاده‌ی شاه بازی را تعقیب خواهد کرد.

9. ...	**exd5**
10.♘f3	**♕a5+**
11.♗d2	**♕xc5**

اگر سیاه 11...♘xd2 بازی کند سفید به برتری موضعی «پوزیسیونی» طولانی خواهد رسید. از این قرار:

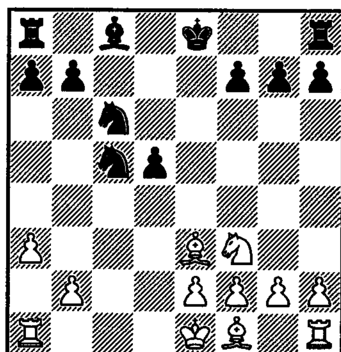
12.♕xd2 ♕xc5 13.♖c1 ♕b6 14.e3 الخ

12.♕xc5	**♘xc5**
13.♗e3!	

در اینجا بازی معمول 13.♗c3 است اما این حرکت جدید سیاه را وادار می‌کند که قصد خود را آشکار سازد.

(شکل ۲۶۶)

13. ... ♘e4



۲۶۶

یک امکان دیگر سیاه بازی 13.♘b3 است و بعد از:

14.♖d1 ♗e6 15.♖d3

برای سیاه شانس رسیدن به تساوی نامعلوم است.

14.♘d4 0-0

15.♖d1 ♗e6

16.f3 ♘d6!?

سیاه سعی می‌کند بازی خود را فعال نشان بدهد. حرکت 16...♘f6 نیز بازی کردنی است.

17.♘×e6 f×e6

18.♗c5 ♖ad8

19.e4 ♖fe8

20.e×d5 e×d5+

21.♔f2 b6

22.♗e3 ♖e5

23.♗d3

حرکت 23.♗f4 نابهنگام است و سیاه 23...♖f5 بازی خواهد کرد.

23. ... ♖df8

24.♖c1

اسبهای سیاه که نقطه‌ی اتکایی ندارند قادر به رقابت با فیلهای حریف نیستند. ضمن آن که پیاده‌ی منفرد سیاه بالقوه ضعیف است.

24. ... ♘a5

25.♗d4 ♖e7

26.♖he1 ♖d7

26. ...♖×e1 27.♖×e1 ♘b3 28.♗c3

با تهدید اجرای حرکت 29.♗b4

27.♗c3 ♘b3

28.♖cd1 ♘c5

29.♖e5! ♘f7

هیچ راه دیگری برای حفظ پیاده‌ی d5 وجود ندارد.

30.♖e3 ♘d6

31.♗b1 ♘c4

32.♖e2 ♖fd8

33.♗a2 b5

اسبهای سیاه پایگاه استواری ندارند و سیاه بایستی از اجرای تهدید زیر پیش‌گیری کند:

34.♖×d5 ♖×d5 35.♗×c4

34.b3 d4

سیاه امکانات تاکتیکی خود را به مرحله‌ی آزمایش می‌گذارد. حرکت 34...♘×a3 نادرست است زیرا پس از: 24.♗b4 باعث از دست رفتن بازی می‌شود.

همچنین 34...♘b6 هم بعد از جواب 35.♗a5 وضع بازی را برای سیاه ناامیدکننده

می‌سازد.

35.b×c4

سفید باید به گرفتن یک پیاده اکتفا کند برای آن که حرکت «ظاهراً برنده‌ی» 35.♗b4 به جایی نمی‌رسد، مثال:

35. ...d3 36.♗×c5 (36.♖e-e1 d2 37.c×b5+ ♔h8 39.♖×d7 ♘×d7) 36.b×c4 d×e2 با 37...♘d3+ سپس 36...d×e2 37.♖×d7 ♖×d7 38.b×c4 الخ !♖d2.

35. ...	**d×c3**
36.♖×d7	**♖×d7**
37.c×b5+	**♔f8**
38.♖c2	**♖b7**
39.♗c4!	

پـیاده‌ی دورافـتاده‌ی c3 حـامی درست و حسابی ندارد. حال آنکه اکثریت پیاده‌های سفید در جناح وزیر بالقوه نیرویی غیرقابل مقاومت است.

39. ...	**♘a4**
40.♔e3	

شاه سفید وارد معرکه می‌شود.

40. ...	**♖e7+**

سیاه هر آنچه در توان دارد انجام می‌دهد. راه زیر برای سیاه ناامید کننده است:

40. ...♔e7 41.♔d4 ♔d6 42.♖e2

41.♔d4	**♖d7+**
42.♔e5	**♖b7?!**

سیاه بهترین شانس را باید در ادامه‌ی زیر جست‌وجو می‌کرد:

42. ...♖d2 43.♗b3 ♘c5 44.♖×c3 ♘×b3 45.♖×b3 ♖×g2 46.h4 ♔e7! الخ

43.♔d6	**♖b6+**
44.♔d5!	

منظور سفید اجرای تهدید زیر است:

45.♗b3 ♖×b5+ 46.♔c4 ♖a5 47.♔b4

44. ...	**♖h6**
45.♗b3	**♘b6+**
46.♔c5	**♖×h2**
47.a4	**♔e7**

47. ...♖h6 48.♖×c3 الخ

48.♔c6!

اشغال این موضع حساس از جانب شاه سفید اثر تعیین‌کننده دارد. برعکس بازی 48.a5 از قاطعیت کمتری برخوردار است. مثال:

48. ...♘d7+ (یا 48...♘c8) 49.♔c6 ♖h6+

48. ...♘d7 49.♖×c3 ♖×g2 50.f4 h5 51.♖e3+ ♔d8 52.♖d3 ♖g6+ 53.♔b7 h4 54.♔×a7 ♖g3 55.♖×g3 h×g3 56.♗d5 ♔e7 57.♗g2! ♔d6 58.b6 g6 59.a5 ♔c5 60.b7 ♔b4 61.a6

و حالا اگر سیاه 61...♔a5 بازی کند سفید 62.♗f1 انجام می‌دهد. پیروزی سفید

بسیار آسان است.

دفاع نیمزویچ

کارپوف - پورتیش

سال ۱۹۷۵

1.c4 ♘f6
2.♘c3 e6
3.d4 ♗b4
4.e3 c5
5.♗d3 o-o
6.♘f3 d5
7.o-o c×d4

سیاه ستون c و راه بازگشت فیل شاهش را باز می‌کند. جنبه‌ی منفی این حرکت در آن است که ستون شاه به نفع نیروهای سفید باز می‌شود و با باز شدن قطر، فیل وزیر سفید به نحوی فعال گسترش پیدا می‌کند.

سیاه می‌توانست فکر ایجاد پیاده‌ی منفرد برای حریف را کمی به تأخیر بیندازد و بکوشد پاسخهای متعدد او را محدود سازد. مثال:

7. ...♘c6 8.a3 c×d4 9.e×d4 ♗×c3 10.b×c3 d×c4 11.♗×c4 ♕a5

سیاه ضمن یورش به پیاده‌ی c3، امکان پیش راندن پیاده‌ی شاه و آزاد ساختن وضع بازی خود را فراهم می‌آورد.

8.e×d4 d×c4
9.♗×c4 b6

بـه ایـن تـرتیب فـیل وزیـر مـی‌توانـد روی مناسب‌ترین قطر جا بگیرد. ضمناً دست سیاه برای انتخاب محل آینده استقرار اسب وزیر و فیل شاه هنوز باز است.

10.♖e1

سفید رخ را وارد بازی می‌کند و خانه‌های مرکزی ستون شاه را کنترل می‌کند.

10.♗g5 ♗b7 11.♕e2 ♘b d7 12.♖ac1 ♖c8 الخ

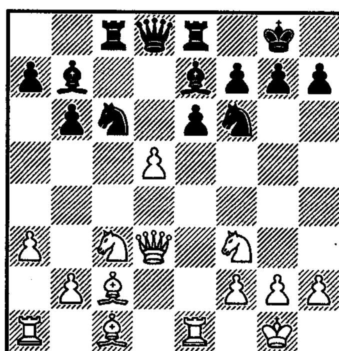
10. ... ♗b7
11.♗d3

فیل از موضع نامناسب تغییر مکان می‌دهد و در پایگاه جدید نشانه‌روی بر قلعه‌ی شاه حریف را عهده‌دار می‌شود.

11. ... ♘c6
12.a3 ♗e7
13.♗c2 ♖e8
14.♕d3 ♖c8

14. ...g6 15.♗h6 ♖c8 16.♖ad1 ♗f8 17.♗×f8 ♖×f8 18.♘g5 با تهدید 19.♕h3.

15.d5



۲۶۷

سفید با اجرای این حرکت ضمن باز کردن

ستون شاه امکان استفاده از پُست مناسب در پشت پیاده‌ی منفرد را از دست حریف خارج می‌سازد و بر اثر آن می‌تواند فیل وزیر را به مؤثرترین وجه وارد بازی کند.

15. ... e×d5

این حرکت اجباری است. زیرا بعد از:

15. ...♘a5 (15...♘×d5 16.♕×h7 الخ) 16.d×e6 ♕×d3 17.e×f7+ ♔×f7 18.♘e5+ ♔g8 19.♗×d3

وضعیت به سود سفید خواهد بود.

16.♗g5 ♘e4

باز هم این تنها جواب مناسب سیاه است. برای آن که پس از 16...g6 سفید با بازی 17.♖×e7 پیروز می‌شود.

17.♘×e4

این حرکت از بازی زیر بهتر است:

17.♘×d5 ♗×g5 18.♖×e4 ♖×e4 19.♕×e4 g6 الخ

17. ... d×e4

18.♕×e4 g6

19.♕h4

حالا سفید به ابتکار عمل زیادی دست یافته است.

19. ... h5

سیاه که با دشواری جدی روبروست با توسل به حرکت بالا از هجوم هم‌زمان اسب سفید بر خانه‌های h7 و f7 از طریق ورود به خانه‌ی g5 پیشگیری می‌کند.

20.♖ad1!?

اگر سفید 20.♗b3! بازی می‌کرد برای حریف ـ که در جناح شاه تعداد کافی سوار در اختیار ندارد ـ پیدا کردن جواب مناسب جهت دفاع از قلعه‌ی شاه دشوار بود. مثال:

20.♗b3! ♖c7 21.♕f4 الخ

20. ... ♕c7

21.♗×g6

این حرکت مقدمه‌ی یک «ترکیب» است که سفید به موفقیت آن دل بسته است.

21. ... f×g6

سیاه توجهی به تعقیب بازی به وسیله‌ی حرکت ?21...♗×g5 ندارد. مثال:

22.♖×e8+ ♖×e8 23.♕×g5 f×g6 24.♕×g6+ ♔f8 25.♘g5 ♖e7 (25...♕g7 26.♘h7+ سفید می‌برد) 26.♘e6+ ♖×e6 27.♕×e6

حمله در دست سفید است.

22.♕c4+ ♔g7

23.♗f4 ♗a6!

آیا سفید قبل از اجرای ترکیب موردنظر، این حرکت دفاعی حریف را پیش‌بینی کرده بوده است؟

حرکت اخیر سیاه وضع را به یک پایان بازی می‌کشاند که سفید یک پیاده بیشتر دارد اما برتری او به سبب ضعف جناح وزیرش ناچیز است. حرکات پایین که منجر به ساده شدن وضعیت می‌شود الزامی هستند و سفید برای آن که سوارش را پس بگیرد راه دیگری در اختیار ندارد.

24.♕c3+ ♗f6

25.♗×c7 ♗×c3

26.♖×e8	**♖×e8**
27.b×c3	**♗e2**
28.♖e1	**♖c8**
29.♖×e2	

در غیر این صورت حرکت 29...♗×f3 امتیاز سفید را بی‌ارزش می‌سازد.

29. ...	**♖×c7**

حالا که فیل وزیر سفید از صحنه‌ی پیکار خارج شده است ضعف پیاده‌های گسسته‌ی سفید در جناح وزیر نمایان‌تر می‌شود.

30.♖e6	**♘d8**

30. ...♘a5 31.♘e5 ♖×c3 32.f4!

سفید به لطف استقرار نیروها در مرکز عرصه از وضعیت بهتری بهره‌مند است.

31.♖e3	**♔f6**
32.♔f1	**♘e6**
33.g3	**g5**
35.h3	**♖c5**
35.♘d2	**♖d5**
36.♔e2	**♘c5**
37.c4	

بازی +37.♘e4 به طور نامحسوس بهتر است. از آن نظر که حرکت متن موجب فعال‌تر شدن رخ سیاه می‌شود.

37. ...	**♖d4**
38.♖e8	**h4!**
39.♖f8+	**♔e7**
40.♖h8	**h×g3**
41.f×g3	**♖d3**

به این ترتیب سیاه پیاده‌ای را که عقب بود پس می‌گیرد.

در اینجا طرفین بازی، به نتیجه‌ی مساوی توافق می‌کنند و دست یکدیگر را می‌فشارند.

پولات آسانوف ـ اِلشن مرادی

کیش سال ۲۰۰۵

1.d4	**♘f6**
2.c4	**e6**
3.♘c3	**♗b4**
4.e3	**b6**
5.♘ge2	**♗a6**
6.a3	**♗e7**

این عقب‌نشینی فیل چندان هم بد نیست. اما ادامه:

6. ...♗×c3+ 7.♘×c3 d5

بیشتر بازی می‌شود. زیرا سیاه به واسطه آن به راحتی مشکلات کار گسترش خود را حل می‌کند. مثال:

8.♕f3 o-o 9.c×d5 e×d5 10.♗×a6 ♘×a6 11.o-o c6 12.♗d2 ♘c7 13.♖ad1 ♕d7 (13...♖e8!?) 14.♕e2 ♖fe8 15.f3 ♕e7 16.♕f2 c5 17.♘e2 ♘e6 18.♗c3 ♘c7 19.♗d2 ♘e6 20.♗c3 ♘c7 21.♗d2

مساوی توافقی

(هلستن ـ لِتیانو سال ۲۰۰۵)

7.♘g3

ادامه دیگری که زیاد بازی می‌شود چنین است:

7.♘f4d5 8.c×d5 ♗×f1 9.♔×f1 ♘×d5 (9...e×d5 10.♕f3c6 11.g4g5 12.♘h5 ♘×h5 13.g×h5 ♘a6 14.e4 ♘c7 15.h4!? g×h4 16.♗f4 (سفید ابتکار عمل را بدست می‌گیرد 10.♘c×d5 e×d5 11.♕h5c6 12.♘e6g6 13.♕e5 ♗f6 14.♘×d8+ ♗×e5 15.♘×c6 (15.♘×f7 ♔×f7 16.d×e5 ♘d7 17.f4 ♘c5 18.b4 ♘e4 19.♗b2 ♔e6 20.♔e2h5 21.♖hc1c5 22.♖ab1a5! (سیاه جبران کافی دارد. 15. ...♘×c6 16.d×e5 ♘×e5 17.♗d2 ♔e7 18.♗c3f6 19.♔e2 ♔e6 20.♖hd1 ♖hd8 21.♖d4f5 22.♖ad1 ♖d7

سیاه می‌تواند بازی را حفظ کند.

(رشلیس ـ آدامس سال ۱۹۹۰)

7. ... d5

8.b3

تعویض فیل‌های «سفیدرو» چیزی عاید سفید نخواهد کرد. مثال:

8.c×d5 ♗×f1 9.♘×f1 e×d5 10.♘g3 ♕d7 11.♕f8♘c6 12.o-o g6 13.♗d2 o-o 14.♘ce2 h5 15.♖fc1h4 16.♘f1♘e4

باتوینیک ـ برونشتین سال ۱۹۵۱

در راه فرعی بالا اگر سفید 12.♘f5 بازی کند، سیاه با 12...♗f8 سپس g6... و بعد ♗g7... ادامه خواهد داد.

8. ... o-o

9.♗b2

این حرکت یک نوآوری می‌باشد. قبلاً سفید 9.♗e2 بازی می‌کرد و سیاه بعد از ادامه زیر:

9. ...c5 10.o-o ♘c6

به بازی متقابل دست می‌یافت.

9. ... ♗b7

سیاه می‌کوشد مانع از گسترش سوارهای سفید بشود. اما ادامه پایین موجه‌تر بنظر می‌رسد:

9. ...c5 10.c×d5 (10.d×c5 d×c4!) 10...♗×f1 11.♔×f1 ♘×d5 (11...e×d5 12.d×c5 b×c5 13.♘f5 (به سود سیاه نیست 12.d×c5 ♘×c3 13.♗×c3 ♕×d1+ 14.♖×d1 ♗×c5

10.c×d5 ♘×d5

11.♗d3! ♘×c3

12.♗×c3 ♗×g2?

سیاه خطر را درست ارزیابی نمی‌کند و «پیاده‌ی زهرآلود» را می‌خورد. ادامه بهتر چنین است:

12. ...♘d7 13.♕c2 h6

13.♖g1 ♗b7

14.d5

با تهدید: 15.♘f5 و یا:

15.♗×h7+ ♔×h7 16.♕h5+ ♔g8 17.♘f5

14. ... ♗f6

پس از 14...g6 سفید می‌تواند به روش زیر حمله را ادامه بدهد:

15.d×e6 f×e6 16.♕c2 ♔f7 17.♘h5 ♖g8 18.♘f4 ♕d6 19.♖d1 ♗d5 20.♖×g6! h×g6 21.♗×g6+ ♔f8 22.♖×d5 e×d5 23.♕f5+ ♗f6 24.♗×f6 ♖×g6 25.♘×g6+ ♔e8 26.♘e5

که در نهایت سفید به وضع برنده‌ای می‌رسد.

در راه بالا اگر سیاه 18...♗d6 بازی کند، ادامه آن می‌تواند به شرح زیر باشد که به مات منجر خواهد شد:

19.♖×g6! h×g6 20.♗×g6+ ♔e7 21.♘×e6! ♕c8 22.♗f6+! ♔d7 23.♘f8+ ♗×f8 24.o-o-o+ ♗d6 25.♕f5+ ♔c6 26.♕e4+

15.♕c2!

این حرکت ساده و در عین حال نیرومند تمام نقشه‌های باطل سیاه را نقش بر آب می‌کند.

15. ... ♗×c3+

ادامه پایین هم کمکی به سیاه نمی‌کند.

15. ...g6 16.d×e6 ♕e7 (16...f×e6 17.♘h5 ♗×c3+ 18.♕×c3 ♖f7 19.♗×g6 h×g6 20.♖×g6+ ♔f8 21.♕h8+ ♔e7 22.♖×e6+ ♔×e6 23.♕×d8 با برتری قاطع سفید) 17.♘h5 ♗×c3+ 18.♕×c3 f5 19.♘g3 ♗e4 (19...♕×e6 20.♗c4 ♗d5 21.♘h5 با برتری زیاد سفید) 20.♘×e4 f×e4 21.♗×e4 c6 22.♗×g6! h×g6 23.♖×g6+ ♔h7 24.♕d3 ♕d8 (24...♔h8 25.♕e4) 25.♕b1 ♕e8 26.♖g3+ ♔h6 27.♖h3+ ♔g5 28.♕e4

16.♕×c3 ♕f6

سیاه قادر نیست از قدرت‌نمایی رخ حریف جلوگیری کند.

17.♕×f6 g×f6

18.♘h5+ ♔h8

19.♖g7 f5

20.d×e6 f×e6

21.♖×c7

ادامه قویتر سفید چنین بود:

21.♖c1! ♗c6 22.♖×c7

و می‌توانست بازی را سریعتر خاتمه بدهد.

در هرحال برتری سفید برای پیروزی کفایت می‌کند.

21. ... ♘a6

ادامه بهتر این‌طور بود:

21. ...♗a6 22.♗c2 ♗b5

22.♗×a6

22.♖×b7 ♘c5 23.♖c7 ♘×d3+ 24.♔e2 ♘e5 25.♘f4±

22. ... ♗×a6

23.♖d1 ♗b5

24.♖d6 ♗e8

25.♘g7 ♗g6

26.♘×e6 ♖f6

27.♖cd7 ♗e8

28.♖e7 a5

29.♖d4

ادامه زیر به برتری قاطع سفید می‌انجامید:

29.♖×b6 ♗f7 30.♘c7 ♖×b6 31.♘×a8 ♖f6 32.b4 a×b4 33.a×b4

29. ... ♗f7

30.♘g5 ♗g8

31.♖dd7 ♗×b3

31. ...h6 32.♘f3 ♗×b3 33.♖h7+ ♔g8 34.♖dg7+ ♔f8 35.♘e5

برتری سفید سرنوشت‌ساز است.

32.♖×h7+ ♔g8 33.♖dg7+ ♔f8 34.♖c7 ♔g8 35.♖hg7+ ♔h8 36.♖gd7 b5 37.♖h7+ ♔g8 38.♖cg7+ ♔f8 39.♖b7 ♔g8 40.♖×b5 a4 41.♖bb7 ♖d8 42.♖bg7+ ♔f8 43.♖c7 ♔g8 44.♖hg7+ ♔h8 45.♘f7+ ♔×g7 46.♘×d8+ ♔g8 47.♘c6 f4 48.e×f4 ♗f7 49.♘e5 ♗b3 50.♖c3 ♖×f4 51.♖g3+ ♔h7 52.♖g4 ♖f6 53.♖d4 ♖h6 54.h4 ♖h5 55.♘d3 ♖b5 56.♔d2 ♔h6 57.♘b2 ♔h5 58.♔c3 ♖c5+ 59.♔b4

سیاه شکست را می‌پذیرد.

امیر باقری ـ هی‌ین‌های دائو

رشت سال ۱۹۹۸

1.d4 ♘f6

2.c4 e6

3.♘c3 ♗b4

4.♕c2 o-o

5.a3 ♗×c3+

6.♕×c3 b6

7.♗g5 ♗b7

8.e3

یک راه دیگری بازی به شرح زیر است:

8.f3h6 9.♗h4d5 10.e3♘bd7 11.c×d5 ♘×d5 12.♗×d8 ♘×c3 13.♗h4 (13.♗×c7 ♘d5) ...♘d5 14.♗f2c5 15.e4♘e7 16.♘e2 ♖ac8 17.♘c3 c×d4 18.♗×d4 ♘c5 19.♖d1 ♖fd8 20.♗e3 ♖×d1+ 21.♔×d1e5 22.b4

(کرامنیک ـ لِکو سال ۲۰۰۶)

8. ... d6

9.f3 ♘bd7

10.♘h3

راه زیر انتخاب بهتر است:

10.♗d3c5 11.♘e2 ♖c8 12.♕b3 الخ

10. ... c5

11.d×c5

11.o-o-o h6 12.♗h4d5

با وضعیتی پیچیده و مبهم

11. ... b×c5

12.♖d1

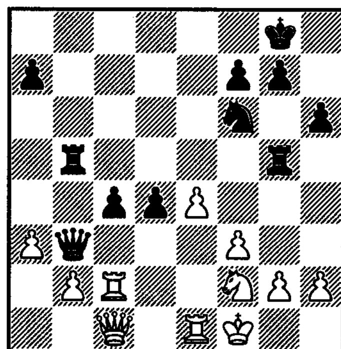
این یک راه نادر است. شاخه بهتر عبارتست از:

12.♗e2 ♕b6 13.o-o d5 الخ

12. ...	♕b6
13.♗e2	h6
14.♗h4	d5
15.o-o	♗a6!

سیاه بازی را متعادل می‌سازد.

16.♖d2	♖ab8
17.♕c1	♖fc8
18.♖fd1	♕b3
19.c×d5	♗×e2
20.♖×e2	e×d5
21.♖c2	♖e8
22.♗f2	♘e5
23.♗g3	♖b5
24.♘f2	c4
25.♖e1	d4
26.♗×e5	♖e×e5
27.e4	♖g5!
28.♔f1	



۲۶۸

28. ...	♖×g2!!

یک حرکت غیرمنتظره که به زیبایی بازی را خاتمه می‌بخشد.

29.♔×g2	g5+
30.♕×g5	

بعد از: 30.♔f1♕×f3 سفید بدون دفاع می‌شود.

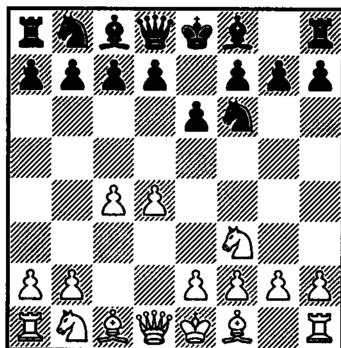
30. ...h×g5 31.♖ec1 ♘h5
32.♘h3 ♕e3 33.♖×c4 g4
34.♖c8+ ♔h7 35.f×g4 ♕×e4+
36.♔f1 ♕f3+ 37.♔e1 ♕e3+
38.♔d1 d3

سفید به بازی ادامه نمی‌دهد.

دفاع هندی وزیر

در مقدمه‌ی مجموعه‌ی دفاعهای «هندی نیمزوویچ» گفته شد که سفید ممکن است در حرکت سوم 3.♘c3 و یا 3.♘f3 بازی کند. آنچه تا اینجا از نظر خوانندگان گذشت مربوط به بازی نخست یعنی 3.♘c3 بود و اینک بازی 3.♘f3 و راههایی که از آن جدا می‌شود مورد بررسی قرار می‌گیرد.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3



۲۶۹

در وضع بالا سیاه راههای دفاعی زیر را تحت اختیار دارد.

۱. دفاع هندی وزیر 3. ...b6
۲. دفاع بوگولیوبوف 3. ...♗b4+
۳. گامبی بلومن فلد 3. ...c5

علاوه بر راههای بالا، سیاه در صورت تمایل می‌تواند با حرکت 3...d5 بازی را به گشایش پیاده‌ی وزیر بکشاند.

دفاع هندی وزیر

1.d4	**♘f6**
2.c4	**e6**
3.♘f3	**b6**

قبلاً خویشاوندی نزدیک میان این دفاع و دفاع نیمزوویچ خاطرنشان شده است. در بسیاری از حالات، ایده‌ها و گاهی راههای این دو دفاع یکسان و شبیه به یکدیگر است، به علاوه اهمیت روانی شایان توجه این دفاع در آن است که سفید اغلب برای اجتناب از دفاع نیمزوویچ ابتدا اسب شاه را گسترش می‌دهد، بنابراین لازم است سیاه طرز مقابله با هر دو روش را بداند.

در این راه دفاعی نحوه‌ی صف‌آرایی پیاده‌ها و وضعهای دلخواه سفید با آنچه قبلاً دیده‌ایم تفاوتی ندارد. لازم است یادآوری شود که اصولاً کشمکش دو هماورد روی امکانات سفید برای اجرای حرکت e4 دور می‌زند. به این معنی که طرف مهاجم می‌خواهد این حرکت را بازی کند و مدافع در صدد است مانع از انجام یافتن این کار بشود.

این دفعه روشی را که سیاه انتخاب می‌کند فیانکتو، یعنی نظارت از فاصله‌ی دور است.

بنابر قاعده‌ی کلی، برای رهایی از فشار فیل فیانکتوی حریف، بهترین روش آن است که فیل خود را روی همان قطر در حالت فیانکتو گسترش بدهیم.

در دفاع هندی وزیر برای سفید مهمترین کار آن است که در لحظه‌ی مناسب d5 کند چون اگر به بستن قطر فیل وزیر سیاه موفق بشود برای پیش راندن پیاده‌ی شاه، دیگر مانعی بر سر راه نمی‌بیند. همچنین می‌تواند برای معاوضه‌ی فیلها اقدام کند. البته باید در نظر داشته باشد که هرگونه معاوضه به سود آزادی بازی سیاه تمام می‌شود.

اما راجع به سیاه، باید بدانیم که سیاه برای تحقق ایده‌ی خود راههای بیشتری در اختیار دارد. یکی آنکه با یکی از سوارها (بیشتر اوقات با اسب و گاهی با فیل) خانه‌ی e4 را اشغال کرده از پیشروی پیاده‌ی شاه حریف جلوگیری کند، و دیگر آنکه این خانه را با یک پیاده مثلاً d5... یا f5... (البته پس از تغییر مکان اسب f6) کنترل کند. در حالت اجرای d5... راه فیل وزیر سیاه بسته می‌شود و این امر غالباً ضررهای جدی ایجاد می‌کند، و در حالت بازی f5... گاهی راه پیشروی پیاده‌ی وزیر سفید به خانه‌ی d5 هموار می‌شود.

همچنین سیاه می‌تواند با c5... دست به حمله‌ی متقابل بزند، اما در این حال باید قبلاً اطمینان پیدا کند که پیشروی پیاده‌ی سفید به خانه‌ی d5 ممکن نباشد و پیاده‌ی وزیر سیاه هم

به صورت عقب‌مانده در نیاید.

با ذکر مقدمه‌ی بالا اکنون درک و فهم راه اصلی بازی بسیار آسان است. برخلاف دفاع نیمزویچ اینجا فقط یک راه اصلی وجود دارد که بر اثر آن تمامی دفاع به موفقیت یا شکست می‌انجامد.

هدف دو هماورد باید هم گسترش قوا و هم مراقبت احتیاط‌آمیز از e4 باشد.

حالا روشهایی که دو طرف برای رسیدن به هدف بالا پیش می‌گیرند مورد بررسی قرار داده می‌شوند:

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6

اول

سفید اسب وزیر را در خانه‌ی c3 گسترش می‌دهد:

4.♘c3

منظور سفید آن است که پس از گسترش فیل در خانه‌ی d3 از پیاده‌ها مرکز نیرومندی بسازد.

4. ... ♗b7

حرکت 4...♗b4 بازی را به یکی از راههای دفاع نیمزویچ در می‌آورد که از لحاظ تئوری برای هدف سیاه کفایت می‌کند. سفید می‌تواند برای ممانعت از این حرکت سیاه قبل از گسترش فیل وزیر ابتدا 4.a3 بازی کند.

الف) 5.e3

در مقابل 5.♕c2 سیاه می‌تواند با 5...♗b4 مانع از اجرای e4 بشود.

5. ... ♗b4

6.♕c2 ♘e4

7.♗d3 f5

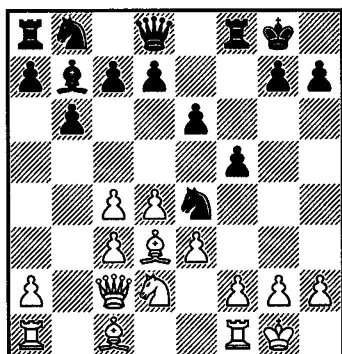
با توجه به آنچه در بالا گفته شد سیاه در اینجا با پیاده‌ی f5 خانه‌ی e4 را کنترل کرده است. روشن است که اگر با پیاده‌ی d5 این کار را بکند راه به روی فیل b7 بسته می‌شود.

8.0-0 ♗×c3

9.b×c3 0-0

10.♘d2

مبارزه بر سر خانه‌ی e4 ادامه دارد.



۲۷۰

1) 10. ... ♕h4

11.f3!

اگر سفید به منظور گرفتن یک پیاده 11.g3? بازی کند به دلیل جواب 11...♘g5 که تهدید مات با +h3♘... را ایجاد می‌کند به وضع نامناسبی دچار می‌شود. مثال:

11.g3? ♘g5! 12.e4 f×e4 13.g×h4 ♘h3+ 14.♔g2 e×d3+ 15.♔×h3 d×c2

در نتیجه وضع سیاه بهتر است.

11. ... ♘×d2

12.♗×d2 ♘c6!

بازی 12...c5 به سبب !13.d5 و حرکت 12...d6 به علت جواب !13.c5 درست نیست.

13.e4

سفید بالاخره به جلو راندن پیاده‌ی شاه خود موفق شده اما سیاه نیز کار گسترش را تمام کرده است. به علاوه پیاده‌های دوپشته‌ی سفید روی ستون c ضعیف است.

2) 10. ... ♘×d2

این حرکت از باتوینیک است.

11.♗×d2 ♘c6

12.f3 ♘a5

13.e4 f×e4

14.f×e4 ♕h4

وضع دو طرف مساوی است.

ب) 5.♗g5

منظور سفید آن است که نظارت اسب سیاه بر خانه‌ی e4 را بی‌اثر کند.

5. ... h6

اگر سیاه 5...♗b4 بازی کند بازی به دفاع نیمزوویچ تبدیل می‌شود.

6.♗h4 ♗e7

7.e3

7.♕c2 d5 8.e3 o-o 9.♖d1 ♘b-d7 10.c×d5 ♘×d5=

7. ... ♘e4

8.♗×e7 ♕×e7

9.♕c2 ♘×c3

10.♕×c3

سفید از آن جهت با وزیر، اسب حریف را می‌زند که در وضع پیاده‌های جناح وزیرش ضعفی ایجاد نشود.

10. ... o-o

11.♗e2 d6

12.o-o ♘d7

13.♖fd1 ♘f6

وضع بازی به تساوی انجامیده است.

دوم

سفید پیاده‌ی شاه را بازی می‌کند.

4.e3

4.♗f4 ♗b7 5.e3 ♘e4 6.♗d3 ♗b4+ ∓

4. ... ♗b7

5.♗d3 ♗e7

حرکت 5...♗b4+ به بازی سفید کمی برتری می‌دهد:

5. ...♗b4+ 6.♘b d2 o-o 7.o-o d5 8.b3 ♘b d7 9.♗b2 ♕e7 10.♕c2 ♗d6 11.e4 d×e4 12.♘×e4 ♘×e4 13.♗×e4 ⩲

6.♘c3 d5

درست است که این حرکت سیاه راه ♗b7 را سد می‌کند اما برای جلوگیری از پیشروی e4 لازم است. ادامه‌ی زیر نیز قابل توجه است:

6. ...c5 7.o-o c×d4 8.e×d4 d5 9.c×d5 (9.b3 ♘e4 10.♗b2 ♘d7

(الخ ♘×d5 10.♗b5+ ♗c6!=

(زابو ـ ایوه، سال ۱۹۵۳).

7.♕a4+	c6
8.c×d5	e×d5
9.o-o	o-o
10.♕c2	c5

این بازی در سال ۱۹۵۳ میان اشتالبرگ و برونشتّین انجام گرفته است و در اینجا وضع دو طرف همانند است.

سوم
جدال فیلها

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6 4.g3

همان‌طور که در مقدمه‌ی دفاع هندی وزیر گفته شد بهترین روش برای مقابله با فیل فیانکتوی سیاه آن است که سفید هم فیل شاه را در حالت فیانکتو گسترش بدهد. امروزه شطرنج‌بازان، بیشتر این راه بازی را انتخاب می‌کنند.

4. ...	♗b7
5.♗g2	

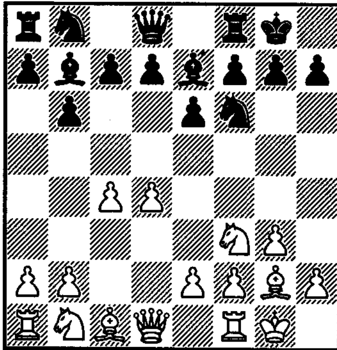
I

5. ...	♗e7
6.o-o	

6.d5 e×d5 7.♘d4 o-o 8.♘f5 ♗b4+ 9.♘c3 ♖e8=

6.♘c3 ♘e4 7.♗d2 ♗f6 8.o-o الخ

6. ...	o-o



۲۷۱

در شکل بالا سفید می‌تواند به روش‌های گوناگون و متعدد پیشروی e4 را تدارک ببیند که به ذکر مهم‌ترین آنها مبادرت می‌شود:

الف) 7.♘c3

این حرکت به منزله‌ی راه اساسی تلقی می‌شود.

چنان که می‌دانیم ایده‌ی اصلی سیاه برای جلوگیری از پیشروی بالا یکی آن است که به کمک پیاده، نظارت بر خانه‌ی e4 را تأمین کند، و دیگر آنکه مستقیماً به اشغال این خانه دست بزند. برای اجرای نقشه‌ی نخست در اینجا سیاه باید حرکت d5... را انجام بدهد (۱) و به منظور پیاده ساختن طرح دوم لازم است ♘e4... بازی کند. (۲)

1)	7. ...	d5
	8.♘e5!	♕c8

سیاه از فیل b7 حمایت کرده است تا مانع بسته شدن قطر بزرگ a8-h1 بشود. حرکت 8...c6 به نفع سیاه نیست زیرا:

8. ...c6 9.e4 d×c4 10.♘×c4 ♗a6 11.b3 b5 12.♘e3 b4 13.♘e2 ♗×e2 14.♕×e2 ♕×d4 15.♗b2

سفید یک پیاده از دست داده است اما حمله‌ای قوی در اختیار دارد.

9.c×d5 ♘×d5

10.♘×d5 e×d5

اگر سیاه به قصد جلوگیری از بسته شدن قطر بزرگ 10...♗×d5 بازی کند، سفید به برتری می‌رسد، مثال:

10. ...♗×d5 11.e4 ♗b7 12.♗f4 ♗d6 13.♕g4±

11.♕b3 ♕e6

12.♘d3 ♖d8

پیاده‌ی e2 به خاطر حرکت ♖e1 گرفتنی نیست.

13.♗e3 c6

14.♖ac1

وضع دو طرف برابر است.

لازم است یادآور می‌شود که بازی ...d5 اصولاً برای سیاه حرکت بدی نیست، اما فقط این عیب را دارد که در بسیاری حالات راه را بر ♗b7 می‌بندد و پیاده‌های سیاه را به وضع نامطلوبی در می‌آورد و اگر شرایط بالا تغییر کند آن وقت ...d5 حرکتی عالی از آب در می‌آید، چون به کمک آن می‌تواند مرکز حریف را بر هم بزند. بنابراین چون ...d5 خالی از عیب نیست، سیاه اشغال خانه‌ی e4 را مورد توجه قرار می‌دهد. از این قرار:

2) 7. ... ♘e4

8.♕c2

این حرکت سفید به منظور عقب نشاندن اسب سیاه انجام پذیرفته است.

8.♘×e4 ♗×e4 9.♗f4 (9.♘e1 ♗×g2 10.♘×g2 d5=) c6 11.♕d2 d5= (پاخمن)

8. ... ♘×c3

9.♕×c3

9.b×c3 f5 10.d5 ♕c8 11.♘d4 c5⩱

9. ... f5

سیاه کنترل خانه‌ی e4 را عملی ساخته است، بی‌آنکه راه فیل b7 را بسته باشد.

10.b3

علاوه بر بازی بالا ادامه‌ی زیر نیز شایان توجه است:

10.♗e3 ♗f6 11.♕d2 d6 12.♖fd1 ♕e8 13.♖ac1 ♗e4 14.♘e1 ♗×g2 15.♘×g2 ♘d7 16.♕c2 a5=

(فلور ـ آورباخ، ... قهرمانی شوروی، سال ۱۹۵۱).

10. ... ♗f6

11.♗b2 a5

12.♕d2 ♘a6

13.♖ad1 ♕e8

سیاه وزیر را از برابر رخ سفید کنار می‌کشد، ضمناً در نظر دارد آنرا به جناح شاه ببرد.

14.♘e1 ♗×g2

15.♘×g2 g5

16.♖fe1 ♕g6

وضع دو هماورد برابر است. (بازی پطروسیان ـ برونشتَین، مسابقه‌ی قهرمانی شوروی، سال ۱۹۵۱)

ب) 7.♕c2

در مقابل این حرکت سفید، سیاه پاسخ شایسته‌ای دارد و آن حرکت زیر است:

7. ... c5

دیگر حرکات معمولاً سیاه را به وضع مساوی نمی‌رساند، مثال:

1) 7. ...♗e4 8.♕b3 ♘c6 9.♗e3 d5 10.♘b d2 d×c4 11.♕×c4 ♗d5 12.♕c3 h6 13.♖f d1 ♖c8 14.♗f4 ♕e8 15.a3 ♘a5 16.♕d3⩲

2) 7. ...d5 8.♘e5 c5 9.d×c5 ♗×c5 10.♘c3 ♕c8 11.c×d5 ♘×d5 12.♘×d5!? ♗×d5 (12...♗×f2+? 13.♖×f2 ♕×c2 14.♘e7+ ♔h8 15.♗×b7 وضع سفید برنده است) 13.♗×d5 ♗×f2+ 14.♖×f2 ♕×c2 15.♗×a8

سفید هم از لحاظ نیرو و هم وضع بازی برتری دارد.

8.♖fd1

سیاه در برابر حرکت 8.d×c5 حریف با 8...b×c5! جواب می‌دهد. در این حال عقب‌ماندگی پیاده‌ی d7 اهمیت چندانی ندارد. چون به آسانی دفاع می‌شود، در عوض سیاه روی ستون b متقابلاً دارای بازی کافی می‌باشد.

8. ... ♕c8
9.b3 c×d4
10.♘×d4 ♗×g2
11.♔×g2 d5
12.♘d2 ♕b7
13.♔g1 ♖d8

وضع دو هماورد یکسان است.

ج) 7.b3

این حرکت وقتی بازی می‌شود که سفید ترجیح می‌دهد برای تهیه‌ی پیشروی e4 مستقیماً دست به کار نشود و به سادگی به کار گسترش بپردازد. در این حالت پیشروی در مرکز الزامی است و نتایج خوب زیر را به بار می‌آورد:

1) 7. ... d5
8.♘e5 c5

8. ...♕c8 9.c×d5 ♗×d5 10.♗×d5 ♘×d5 11.e4 الخ

9.d×c5 b×c5
10.c×d5 e×d5
11.♘c3 ♘bd7
12.♘d3 ♘b6

12.♘×d5 ♘×d5 13.♗×d5 ♗×d5 14.♕×d5 ♘×e5 15.♕×e5 ♗f6

سیاه می‌برد.

13.a4 a5
14.♗a3 ♖c8

بازی دو طرف مساوی است، با این توضیح که پیاده‌های مرکزی سیاه ـ که در این حالت

پیاده‌های معلق نامیده می‌شود ـ ناپایدار اما تهدیدآمیز است. (بازی ایوه ـ الخین، مسابقه‌ی دوجانبه‌ی سال ۱۹۳۷)

2) 7. ... c5
8.♗b2 c×d4
9.♕×d4 ♘c6
10.♕f4 d5
11.♖d1 ♕c8
12.♘c3

حرکت 12.♘d2 هم بنابر تفسیر پاخمن، بازی را به تساوی می‌رساند:

12.♘b d2 ♘h5 13.♕g4 ♗f6!=

12. ... d×c4
13.♕×c4 ♘b4

دو طرف به وضع برابر رسیده‌اند.

II

لازم است بدانیم که هر یک از طرفین بازی برای بهبود وضع خود کوششهای زیادی به کار برده‌اند. سفید برای آنکه برتری روشن‌تری به دست بیاورد و سیاه به آن جهت که تسویه‌ی کامل‌تری را در مرکز به حریف تحمیل و بازی آزادتری کسب کند.

یکی از کارهای سیاه برای رسیدن به منظور بالا اجرای حرکت جالب +5...♗b4 است. ایده‌ی سیاه در انتخاب این راه بازی، پیروی از این اصل است که هرگونه معاوضه همیشه به آزادی وضعهای فشرده کمک می‌کند. تنها دردسر این حرکت آنست که سیاه یک سوار گسترش یافته را با سوار گسترش نیافته‌ی سفید عوض می‌کند و به این ترتیب به حریف کمک می‌رساند.

5. ... ♗b4+

راه 5...♗e7 که قبلاً دیده‌ایم بر حرکت بالا ترجیح دارد.

6.♗d2

6.♘b d2 o-o 7.o-o d5 8.a3 ♗e7 9.b4 c5=

1) 6. ... ♗×d2+
7.♕×d2!

اسب باید خانه‌ی مؤثر c3 را اشغال کند.

7. ... o-o
8.♘c3 d6

8. ...♘e4 9.♕c2 f5 10.♘e5 d5 11.c×d5 e×d5 12.o-o ♘d7 13.f3 ±

9.♕c2

اگر سفید در قلعه رفتن عجله کند، سیاه به ایجاد تساوی موفق می‌شود. مثال:

9.o-o ♘e4 10.♘×e4 ♗×e4 11.♘e1 ♗×g2 12.♘×[illegible] ♕e7!= (الخین)

9. ... ♕e7
10.o-o ♘bd7
11.e4 ♖ac8
12.♖fe1 e5
13.♖ad1 c6
14.♕a4 ♖c7

روشن است که اگر وزیر سفید پیاده‌ی a7 را بزند، بعد از بازی ♖a8، به چنگ سیاه می‌افتد. سفید حالا اندکی زورمندتر است.

2) 6. ... ♗e7

اگر سیاه با اجرای این حرکت یک زمان از دست می‌دهد، به خاطر آن است که فیلِ وزیر سفید در پست نامناسبی می‌ماند و ضمناً ستون d را می‌بندد. حرکت 6...♕e7 برتری را به سفید می‌دهد، از این قرار:

6. ...♕e7 7.o-o ♗×d2 8.♕×d2 o-o 9.♖e1 d5 10.♘e5 ♘e4 11.♕c2 f6 12.c×d5 e×d5 13.♘d3 ♘c6 14.♕a4 ±

7.o-o	**o-o**
8.♘c3	**d5**
9.♘e5	**c6**
10.c×d5	**c×d5**
11.♖c1	**♘bd7**

قصد سیاه آن است که اگر سفید به تحکیم موقعیت اسب بپردازد، با پیاده‌ی f آن را از جای خود براند.

12.♘×d7	**♕×d7**
13.♗f4	

فیل وزیر از پست نامناسب جابه‌جا می‌شود.

13. ...	**♖c8**

این بازی در سال ۱۹۵۶ میان پاخمن و آلاتورتسف انجام شده است و در این حالت طرفین وضع مساوی دارند.

در پایان این مبحث می‌توانیم چنین نتیجه بگیریم که هرچند حرکت 5...♗b4 در نگاه اول ظاهر دلپسندی نشان می‌دهد، اما تنها گسترش سفید را سرعت می‌بخشد.

*

در دفاع هندی وزیر، گاهی ممکن است سیاه در حرکت دوم بازی 2...b7-b6 را انتخاب کند.

1.d4♘f6

2.♘f3 b6

2.c4 b6

حرکات بالا وضعی را به خاطر می‌آورد که در بازی پیاده‌ی وزیر، سفید حرکت c4 را بازی نکرده باشد. به این معنی که در اینجا یک طرف بازی به خاطر تنوع، از بهترین راهی که تئوری توصیه می‌کند دور می‌شود. بنابراین جا دارد که برای راههای فوق‌الذکر اهمیت کمتری قائل شویم؛ اگرچه احتمالاً چند ایده‌ی جالب هم از آن بیرون بیاید.

اول

1.d4	**♘f6**
2.♘f3	**b6**

حالا بهترین بازی سفید حرکت 3.c4 است که پس از 3...e6 بازی به دفاع هندی وزیر معمولی کشیده می‌شود. اما اگر سفید مایل نباشد از روی قاعده عمل کند، می‌تواند یکی از راههای زیر را برود.

1) 3.♗g5	**♗b7**
4.♘bd2	**c5**
5.c3	**♘c6**
6.e3	**e6**
7.♗d3	**♗e7**
8.♕e2	**♘d5**
9.♗×e7	**♕×e7**
10.0-0	**0-0**
11.♗a6	**♗×a6**

12.♕×a6 ♘c7

وضع دو طرف برابر است.

2) 3.e3

سفید در برابر سیاه روش «کُل» را برگزیده است، اما باید بدانیم که روش مزبور در مقابل فیانکتوی شاه و گاهی در برابر فیانکتوی وزیر استحکام چندانی ندارد و این نکته حتی وقتی که سیاه d5... هم بازی نکرده باشد به اعتبار خود باقی می‌ماند. چنان‌که می‌دانیم هر وقت سیاه d5... بازی نکند، سفید عموماً می‌تواند به آسانی حرکت e4 را انجام دهد. اما در اینجا دردسر سفید در آن است که اگر سریعاً e4 بازی کند در مرکز وضع سست و متزلزلی پیدا می‌کند و بیشتر اوقات حریف را از امتیاز داشتن دو فیل برخوردار می‌سازد.

3. ... c5!
4.♘bd2 e6
5.♗d3 ♗b7

5. ...♗a6 6.♗×a6 ♘×a6 7.c3 ♗e7 8.o-o o-o 9.♕e2 ♕c8 10.a3 (10.e4 c×d4 11.c×d4 ♘b4 12.a3 ♕a6∓) ♕b7 12.♖d1 ♖ac8=

(اشتالبرگ ـ کوت نائر، سال ۱۹۵۲).

6.o-o ♘c6
7.c3 ♗e7
8.e4 c×d4
9.♘×d4

9.c×d4 ♘b4 10.♗b1 ♗a6 الخ

9. ... o-o
10.♕e2 ♘e5!
11.♗c2 ♕c8!
12.f4 ♗a6

سیاه بازی خوبی دارد.

دوم

1.d4 ♘f6
2.c4 b6

در اینجا این طرف سیاه است که از اجرای بهترین حرکت ممکن خودداری نموده و 2...b6 را انتخاب کرده است. حالا سفید می‌تواند با اجرای سریع e4 تغییر و تبدیلی در وضع بازی بوجود آورد.

3.♘c3

ادامه‌ی زیر قدرت و نفوذ موقعیت سفید را کمی زیاد می‌کند.

3.f3! d5 4.c×d5 ♘×d5 5.e4 ♘f6 6.♗e3 e6 7.♘c3 الخ

3. ... ♗b7
4.f3 d5
5.c×d5 ♘×d5
6.e4 ♘×c3
7.b×c3 e6
8.♗b5+ ♘d7
9.♘e2 ♗e7
10.o-o a6
11.♗d3 c5
12.a4

سفید اندکی برتری دارد.

دفاع هندی وزیر

سالوف ـ کارپوف

سال ۱۹۸۹

1.d4	♘f6
2.c4	e6
3.♘f3	b6
4.g3	♗b7
5.♗g2	♗e7
6.♘c3	♘e4
7.♗d2	♗f6
8.♖c1	

راه اصلی بازی ادامه با حرکت 8.o-o است.

8. ...	♗×d4
9.♘×d4	♘×c3
10.♗×b7	

بعد از:

10.♗×c3 ♗×g2 11.♖g1 ♗b7

برتری با سیاه خواهد بود.

10. ...	♘×d1
11.♖×d1	

با یک محاسبه‌ی سریع متوجه می‌شویم سفید وزیر خود را در برابر دو سوار حریف قربانی داده است. البته با در نظر گرفته این‌که یک اسب یا رخ سیاه را هم متعاقباً خواهد گرفت.

11. ...	c7-c6
12.♗f4!	

حرکت ?12.♗×a8 نادرست است زیرا پس از:

12. ...♘a6 13.♗b7 ♘c5 14.♘×c6 d×c6 15.♗×c6+ ♔f8

سیاه از وضعیت نامناسب بیرون خواهد آمد.

12. ...	o-o
13.♗d6!	

قوی‌ترین حرکت! فیل در خانه‌ی d6 مثل استخوانی در گلوی خصم نشسته و هرگونه جنب و جوش در جبهه‌ی مرکزی را از او سلب کرده است.

13. ...	♖e8
14.♗×a8	♕c8

با تهدید ♘a6...15 و بعد 16...♕×a8

15.b4

تنها حرکت همین است.

15. ...	♘a6
16.b5	♕×a8

16. ...♘c5 17.♗×c6 d×c6 18.♘×c6

وضع بازی به سود سفید است.

17.b×a6	c5
18.♘f3	♕e4
19.♖c1	f6
20.a3	

سفید منتظر می‌ماند که ببیند حریف او چه می‌خواهد بکند. در واقع دامنه‌ی مانور قوای سفید رو به کاهش گذارده است.

20. ...	♕c6
21.♖d1	♕a4
22.♘d2	

حفظ پیاده‌ی c4 از پیاده‌ی a3 اهمیت

بیشتری دارد.

22. ... ♕c6
23.♘f3 ♕a4
24.♘d2 ♕xa3
25.o-o ♕xa6

با این وصف به لطف استقرار فیل در خانه‌ی d6 هنوز برتری از آن سفید است.

26.e4 ♕a4
27.e5 ♕c6
28.♖fe1 a6
29.♖e3 h6
30.♖c1

چنین به نظر می‌رسد که بعد از ادامه‌ی زیر:

30.f3! b5 31.♘e4 fxe5 32.cxb5 axb5 33.♘xc5

برتری کماکان با سفید خواهد بود.

30. ... ♖a8
31.♘e4 fxe5
32.f3

بعد از بازی 32.♗xe5 d5 سیاه از تنگنا نجات خواهد یافت.

32. ... a5
33.♖a3 a4
34.h4 ♖a5!

سیاه با اجرای مانور 32...a5 و بعد 33...a4 و سپس 34...♖a5 موفق شده است به بازی متقابل دست پیدا کند.

35.♔g2 b5
36.cxb5

الخ 36.♗xc5 bxc4 سپس 37...d5

36. ... ♖xb5
37.♔h3

روشن است که ادامه‌ی بازی به یکی از دو طریق زیر به نفع سیاه تمام خواهد شد:

37.♖xa4?? ♖b2+

37.♖xc5? ♖xc5 38.♗xc5 d5

37. ... ♖b3
38.♖xc5 ♕a6
39.♖c3

این تنها پاسخ در برابر تهدید زیرین سیاه است:

39. ...♕f1+ 40.♔g4 h5+ 41.♔xh5 ♕xf3+

سیاه می‌برد.

39. ... ♕b5

۲۷۲

40.♔g4?

سفید که به تنگی وقت دچار است، شاه را به جانب وضعیت نامناسبی می‌برد. به نظر می‌رسد بعد از 40.h5 با مشکل خاصی روبرو نمی‌شود.

40. ... ♔h7
41.h5 ♖xa3

42.♖×a3	**g6**

سیاه با اجرای این حرکت نشان می‌دهد که شاه سفید در خانه‌ی g4 موقعیت سختی دارد.

43.♗f8	**♔g8!**

از اجرای تهدید زیر جلوگیری می‌کند:

44.♘f6+ ♔h8 45.h×g6

و مات اجتناب‌ناپذیر است.

44.♗d6	**♔f7**
45.♖c3	**g×h5+**
46.♔×h5	**♕f1**

با تهدید +44...♕h3 و مات.

47.♔g4	**♔g6!**

منگنه فشرده می‌شود. تهدید سیاه مات ساختن شاه حریف از راه زیر است:

48. ...h5+ 49...♕h1+

48.♗×e5	**d5**
49.♘c5	**♕h1**
50.♔f4	

50.♗d4 e5! الخ

سیاه می‌برد.

50. ...	**♕h5**

سفید از ادامه‌ی بازی دست می‌کشد.

دفاع هندی وزیر

فیرمیان - پورتیش

سال ۱۹۹۰

1.d4	**♘f6**
2.c4	**e6**
3.♘f3	**b6**
4.e3	

امکانات دیگر سفید از این قرار است:

4.g3 4.♗g5 4.♘c3 4.a3

سفید با اجرای حرکت متن در نظر دارد متعاقب استقرار فیل شاه در خانه‌ی d3، انتخاب قلعه‌ی کوچک، و گسترش فیل وزیر به حالت فیانکتو، سرانجام هجوم در جناح شاه را به راه بیندازد.

4. ...	**♗b7**
5.♗d3	**c5**

سایر ادامه‌های ممکن برای سیاه چنین است:

5. ...♗b4+ 5...♗e7 5...d5

اجرای حرکت متن و جلو راندن پیاده‌ی فیل وزیر تنها یک جابجایی ساده‌ی حرکات است.

6.o-o	**♗e7**
7.♘c3	

حالا سیاه باید در برابر تهدید d5 و سپس e4 به فکر چاره باشد.

7. ...	**d5**

تعقیب بازی به روش زیر بهتر است:

7. ...c×d4! 8.e×d4 d5 9.b3 ♘e4 10.♗b2 ♘d7 11.♕e2 ♘×c3 12.♗×c3 o-o 13.♖a c1 ♖c8 14.♗b2 ♗f6

وضع طرفین در این حالت برابر است. اگر سیاه راه بازی پایین را انتخاب کند:

7. ...o-o 8.d5! e×d5 9.c×d5

دچار زحمت می‌شود. مثال:

9. ...♘×d5 10.♘×d5 ♗×d5

11.♗xh7+ ♔xh7 12.♕xd5 ♘c6 13.♖d1

برتری با سفید است.

8.b3

حرکت 8.cxd5! بازی نیرومندی است و اگر سیاه با 8...exd5 جواب بدهد، سفید با حرکت 9.♗b5+ در تمام حالات به یک برتری آشکار می‌رسد. مثال:

1) 9. ...♘bd7 10.dxc5 bxc5 11.♘e5

2) 9. ...♔f8 10.b3 a6 11.♗e2 ♘c6 12.♗b2 ♖c8 13.♘e5!

3) 9. ...♗c6 10.♕a4! ♗xb5 11.♕xb5+ ♕d7 12.♘e5 ♕xb5 13.♘xb5 ♘a6 14.♖d1

8. ... 0-0

9.♗b2 ♘c6

10.♖e1

سفید همچنین می‌تواند 10.♕e2 و یا 10.♖c1 بازی کند.

10. ... ♖c8

11.♖ac1 cxd4

12.exd4 ♖e8

در مسابقه‌ی بین کرس ـ اسمیسلوف (سال ۱۹۵۳) بازی این‌طور دنبال شده است:

12. ...♘b4 13.♗f1 ♘e4 14.a3 ♘xc3 15.♖xc3 ♘c6 16.♘e5 ♘xe5 17.♖xe5 ♗f6 18.♖h5 g6 19.♖ch3 dxc4! 20.♖xh7

(بازی بهتر حرکت 20.♕g4 است)

c3! 21.♕c1 ♕xd4! 22.♕h6 ♖fd8

و در پایان سیاه برده است.

13.cxd5!

13.♘e5 dxc4 14.♘xc6 ♗xc6 15.bxc4 ♕d7 یا ♗f8

با شانسهای برابر برای طرفین بازی.

13. ... ♘xd5

سیاه می‌کوشد قطر بزرگ را به روی فیل b7 باز نگاه دارد و این یک بلندپروازی موجه است. اما رعایت جانب احتیاط حکم می‌کند که پیاده‌ی سفید با پیاده‌ی شاه زده شود. هرچند در آن حال هم سفید با بازی ♗b5 به مختصر برتری می‌رسد.

14.♘xd5 ♕xd5

15.♗e4!

اینک برتری سفید بارز و مشخص است. به این معنا که ضمن نظارت بر خانه‌ی e4، فیلهایش دارای قدرت تحرک خوبی هستند. دو رخ سفید ستونها را اشغال کرده‌اند و در طرف مقابل، شاه سیاه که از حمایت قوای خودی محروم مانده است در معرض تهدید فیلهای طرف سفید قرار دارد.

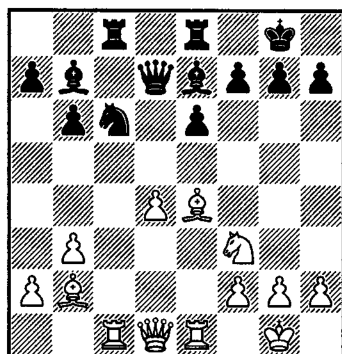
15. ... ♕d7

(شکل ۲۷۳)

بازی بهتر حرکت 15...♕h5 است. اما به نظر می‌رسد سیاه از پیشروی پیاده‌ی سفید به خانه‌ی d5 ترس دارد.

16.♖xc6!!

پس از عقب‌نشینی انفعالی وزیر سیاه، سفید



۲۷۳

دورنمای پیروزی را به وضوح می‌بیند و با اجرای یک ترکیب طولانی پا در راه دراز رسیدن به قله‌ی فتح و ظفر می‌گذارد. ترکیب با قربانی یک «تفاوت» شروع می‌شود.

16. ... ♗xc6

17.♘e5 ♕b7

18.♗xh7!!

و حالا نوبت فدا ساختن یک فیل است.

18. ... ♔f8

اگر سیاه با 18...♔xh7 قربانی را بپذیرد آن وقت بازی به روش زیر دنبال خواهد شد:
19.♕h5+ ♔g8 20.♕xf7+ ♔h7 (20...♔h8 21.♘g6+ ♔h7 22.♖e5) 21.d5 ♗xd5 22.♕g6+ (22.♘d7? e5) ♔g8 23.♘d7 ♗f6 24.♘xf6+ ♔f8 25.♘xd5 exd5 26.♗a3+

سفید می‌برد.

19.♕h5 ♗b4

19. ...♗f6 20.♗a3+ الخ

20.♗d3!! g6

اگر سیاه حرکت ?20...♗xe1 را انجام بدهد جواب سفید +21.♗a3 خواهد بود. و اگر 20...♗xg2 بازی کند آن وقت:
21.♕h8+ ♔e7 22.♕xg7 الخ

21.♕h6+ ♔e7

22.d5!!

باز هم یک رخ و یک پیاده به حریف پیشکش می‌شود.

22. ... ♗xe1

22. ...♗xd5 23.♕h4+ سپس 24.♕xb4 الخ

23.♗a3+ ♔d8

روشن است که اگر سیاه 23...♔f6 بازی کند شاه سیاه با حرکت +24.♘g4 مات می‌شود.

24.♕h4+ ♔c7

25.dxc6 ♕a8

26.♕f6 b5

در جست‌وجوی راهی برای فرار از بن‌بست است.

27.♗c5! ♖cd8

28.♕xf7+ ♔c8

29.♗xb5 a6

30.♕d7+!

یک پایان زیبا برای یک بازی زیبا. سیاه دست از مقاومت برمی‌دارد و تسلیم می‌شود زیرا: 30. ...♖xd7 31.cxd7+ و بعد 32.dxe8:♕

دفاع بوگولیوبُف

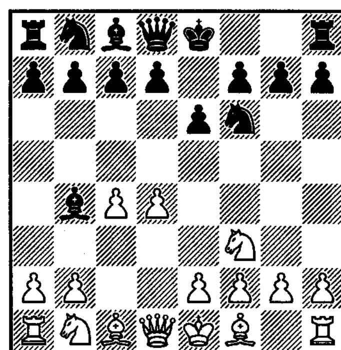
1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 ♗b4+

این دفاع که پس از نخستین جنگ جهانی بسیار موردنظر بوده است، برای یک مدت طولانی کمتر بازی می‌شد، اما امروزه مجدداً مورد توجه قرار گرفته است. استاد بزرگ شطرنج اوکراین، دمیتریوویچ بوگولیوبف که از نام‌آوران بزرگ شطرنج جهان در نیمه‌ی اول قرن بیستم محسوب می‌شود، این گشایش را در مسابقات سال ۱۹۲۰ به کار گرفته است.

از نقطه‌نظر استراتژی این راه دفاعی شاخه‌ای از دفاع هندی وزیر به شمار می‌رود. (به راه 5...♗b4+ رجوع شود). هرچند ممکن است از بعضی جهاتِ اساسی با آن اختلاف داشته باشد. یک اندیشه‌ی سیاه از انتخاب این گشایش خودداری از ورود به شاخه‌های اصلی گامبی وزیر و دفاع هندی وزیر است. حرکت بنیادی این دفاع چنین است:

3. ... ♗b4+

سیاه می‌خواهد با معاوضه‌ی فیلها بازی را ساده کند.



۲۷۴

سفید سه ادامه‌ی زیر را در اختیار دارد. یکی این‌که با 4.♘c3 به دفاع نیمزوویچ برسد. دوم آنکه 4.♗d2 بازی کند؛ و سوم راه 4.♘bd2 را انتخاب کند.

1) 4.♗d2

در اینجا راه دفاعی هندی وزیر صورت نمی‌گیرد. به این معنی که پس از

4. ...♗×d2+ 5.♕×d2

اجرای حرکت 5...d5 تأمل لازم ندارد، زیرا فیل وزیر سیاه به حالت فیانکتو در نیامده است.

4. ... ♗×d2+

حرکت 4...♕e7 نسبت به بازی بالا قاطعیت کمتری دارد و سیاه بالاخره به معاوضه‌ی فیلها ناچار می‌شود.

5.♕×d2!

در ادامه‌ی 5.♘b×d2، اسب وزیر سفید پست مناسبی پیدا نمی‌کند، چون بر خانه‌ی d5 هیچ‌گونه فشاری وارد نمی‌آورد و در نتیجه سیاه به آسانی می‌تواند با پیاده‌ها خانه‌های سیاه d6 و e5 را اشغال کند. مثال:

5.♘b×d2 d6 6.e3 (6.e4 o-o 7.♗d3 e5 8.d×e5 d×e5 9.♘×e5 ♘c6 10.♘d f3 ♘×e5 11.♘×e5 ♕d4=) o-o 7.♗d3 ♘c6 8.o-o e5=

5. ... d5!

سیاه می‌تواند با حرکت 5...b6 به دفاع هندی وزیر وارد شود.

6.e3	**o-o**
7.♘c3	**♘bd7**
8.♗d3	**c6**

9.o-o	**d×c4**
10.♗×c4	**e5!**
11.♗b3!	

11.d×e5 ♘×e5 12.♕×d8 ♘×f3+ 13.g×f3 ♖×d8

سیاه به خاطر اکثریت پیاده‌ها در جناح وزیر، وضع بهتری دارد.

11. ...	**e×d4**
12.♕×d4	**♕b6**
13.♕f4	

سیاه برای ساده‌تر شدن بازی، معاوضه‌ی وزیرها را جستجو می‌کند، اما سفید از این کار سر باز می‌زند.

13. ...	**♘c5**

سیاه به ایجاد وضع مساوی با حریف موفق شده است.

2) 4.♘bd2

منظور سفید آن است که دو فیل خود را حفظ کند.

4. ...	**o-o**

4. ...c5?! 5.a3 ♗×d2+ 6.♗×d2 c×d4 (6...d6!?) 7.♘×d4 d6 8.g3 o-o 9.♗g2

وضع سفید بهتر است.

5.a3

اگر سفید در اجرای حرکت فوق تأخیر بکند، سیاه فرصت می‌یابد با 5...♖e8 خانه‌ی f8 را برای فیل خود آزاد سازد.

5. ...	**♗×d2+**
6.♕×d2	**b6**
7.♕c2	**♗b7**
8.♗g5	**d6**
9.e3	**♗e4**

وضع دو هماورد یکسان است.

اگر سیاه بخواهد مثل حریف، دو فیل خود را حفظ کند، می‌تواند راه پایین را انتخاب کند:

5. ...	**♗e7**
6.e4	

6.e3 d5 7.♗d3 ♘b d7 8.o-o c5

دو هماورد وضع برابر دارند.

6. ...	**d5**
7.c×d5	**e×d5**
8.e5	**♘d7**
9.b4!	

9.♗d3 c5 10.o-o ♘c6 11.♖e1 ♖e8 الخ

9. ...	**a5**
10.b5	**c5**
11.♗d3	

برتری سفید اندک است.

دفاع بوگولیوبف

پتورسون - ریبلی

سال ۱۹۸۸

1.d4	**♘f6**
2.c4	**e6**
3.♘f3	**♗b4+**

حرکت مشخص کننده‌ی دفاع بوگولیوبف. در این شروع بازی سیاه تا مدتی با خطر نداشتن عرصه و فضای کافی روبرو است.

4.♘bd2

حرکت 4.♗d2 نیز خوب است اما راه بالا عملیات جنگی با سوارها را برای سفید کمی پرجنب‌وجوش‌تر می‌کند.

4. ... 0-0

5.a3 ♗e7

6.g3

سفید راهی را انتخاب می‌کند که کمتر بازی می‌شود.

6. ... b6

7.♗g2 ♗b7

8.0-0 c5

9.d×c5 b×c5

حرکت 9...♗×c5 نیز در خور توجه است و بعد از:

10.b4 ♗e7 11.♗b2 d6 12.♕c2 ♘b d7

وضع بازی سیاه کمی غیرفعال اما بسیار محکم است.

10.b3 d5

قصد سیاه آن است که با جلو راندن پیاده به خانه‌ی d4 از بابت مرکز بازی آسوده‌خاطر شود. اما همانطور که خواهیم دید در این امر توفیق پیدا نمی‌کند.

ادامه‌ی 10...d6 سپس 11...♘bd7 و بعد ...♕b6 نیز بازی کردنی است.

11.e3 ♘c6

12.♗b2 ♕b6

13.c×d5!

از این پس اگر سیاه ...d4 بازی کند، سفید می‌تواند اسب را در پایگاه مناسب c4 مستقر سازد و از وضعیت نامطلوب حریف بهره‌برداری کند.

13. ... e×d5

14.♕c2 ♖fd8

15.♖ac1 ♖c8

16.♖d1

طبیعی است که 16.♗×f6 بی‌موقع است، چون بازی چنین دنبال خواهد شد.

16. ...♗×f6 17.♕×c5 ♗b2 الخ

سیاه می‌خواهد به عوض پیروی از یک روش دفاعی غیرفعال با بازی متقابل فعال به برقراری تعادل برسد.

16. ... ♘e4

17.♘×e4 d×e4

18.♘d2!

بدون شک زدن پیاده‌ی سیاه با وزیر، به صلاح نیست چون بعد از 18...♕×b3 وضع بازی سیاه رضایت‌بخش می‌شود.

18. ... ♘a5

19.♗c3!

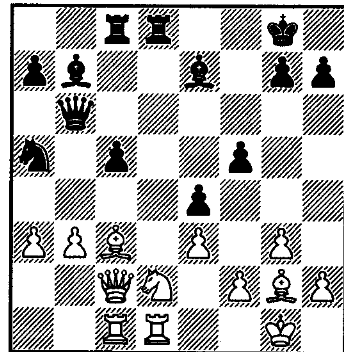
در حال حاضر زدن پیاده‌ی e4 کار درستی نیست، برای آنکه سیاه متقابلاً پیاده‌ی b3 را می‌گیرد. اما حالا به لطف این تهدید تازه، سیاه ناگزیر است به دست خود موجبات ضعیف شدن جناح شاهش را فراهم آورد.

19. ... f5

(شکل ۲۷۵)

20.g4

پایه‌ی زنجیر پیاده‌های مرکزی حریف را سست و متزلزل می‌سازد. ایده‌ی سفید بسیار ساده است او قصد دارد پیاده‌ی شاه حریف



۲۷۵

را از میان بردارد و پس از آن‌که اسب سیاه a5 را از صحنه‌ی کارزار خارج کرد، اسب خود را در خانه‌ی c4 مستقر کند.

20. ...	**fxg4**
21.♗xe4	**♗xe4**

بعد از حرکات:

21. ...♘xb3 22.♘c4!

سیاه فقط می‌تواند بدون آن‌که زیاد به انتظار بماند بازی را واگذار کند. از این قرار:

22. ...♗xe4 23.♕xe4 ♕c7 24.♖xd8+ ♖xd8 25.♖b1 الخ

22.♕xe4	**♗f6**
23.♗xa5!	**♕xa5**
24.♘c4	**♕a6**

«ترکیب» سفید ثمر خود را می‌دهد. اسب سفید از فیل سیاه بهتر است و سفید یک پیاده هم پیش است.

25.♕xg4	**♖b8**
26.♖xd8+	**♖xd8**
27.♖d1	

سفید با اطمینان خاطر، تعویض سوارهای سنگین را دنبال می‌کند، چون در پایان بازی با حضور سوارهای سبک پیروزی از آن او خواهد بود.

27. ...	**♖xd1+**
28.♕xd1	**♕c6**
29.♕d6	**♕c8**

سیاه از معاوضه‌ی وزیرها سر باز می‌زند. تنها بخت سیاه تلاش برای دستیابی به کیش دائم از طریق خانه‌های g4 و d1 است. (البته اگر سفید ستون d را ترک بکند). حرکت 29...♕f3 موفقیتی ندارد. زیرا:

30.♕e6+ ♔f8 31.♘d6

سفید می‌برد. همچنین بازی 29...♕e4 به دلیل ادامه‌ی زیر:

30.♕b8+ ♔f7 31.♘d6+

هرگونه امیدی را از سیاه سلب می‌کند.

30.♕d5+	**♔f8**
31.♘d6	**♕d7**

ادامه‌ی بازی به روش پایین:

31. ...♕g4+ 32.♔f1 ♕h3+
32.♔e2 ♕g4+ 33.♔d2

تنها موجب تقویت وضعیت بازی سفید می‌شود.

32.h3!

یک حرکت شایان توجه که بطور قابل ملاحظه‌ای امید سیاه را برای دادن کیش دائم کم می‌کند.

32. ...	**g6**

تهدید سیاه 33...♔e7 است که سفید را به اجرای حرکت 34.♕f7+ ناچار خواهد

ساخت و نتیجه‌ی آن ورود به مرحله‌ی «پایان بازی» دو وزیر است در حالی‌که سفید یک پیاده بیشتر دارد، یک پایان بازی که امید سیاه به مساوی زیاد خواهد بود.

33.♕a8+ ♔e7
34.♘c8+ ♔e6
35.♘×a7

سفید به برکت حرکت سی و دوم خود امکان زدن این پیاده را به دست آورده است. حالا سرنوشت بازی روشن است و سفید کاری به جز معاوضه‌ی وزیرها ندارد.

35. ... ♗e5
36.a4 ♔f7
37.♔g2 h5
38.♘b5 g5
39.♕a7 ♕×a7
40.♘×a7 ♗c3
41.♘b5 ♗b4
42.♘d6+ ♔e6
43.♘c4

سیاه به مبارزه ادامه نمی‌دهد.

گامبی بلومن فلد

این شروع بازی که در سال ۱۹۲۲ از جانب آلخین در برابر تاراش با موفقیت بازی شده است، یک راه بازی ابداعی استاد روسی بنیامین بلومنفلد می‌باشد.

1.d4 ♘f6
2.c4 e6
3.♘f3 c5
4.d5! b5

۲۷۶

بازی بالا حرکت بنیادی این گامبی بیباکانه است. ایده‌ی آن نظیر گامبی اِوانس قربانی دادن یک پیاده در جناح است به منظور رسیدن به گسترش دلخواه و داشتن مرکزی نیرومند اگر سفید پیاده‌ی پیشکشی را بپذیرد از لحاظ استراتژی مرتکب اشتباه شده است. مثال:

5.d×e6 f×e6
6.c×b5

پس از این حرکت غیراصولی، یعنی زدن پیاده‌ی جناحی با پیاده‌ی مرکزی، سیاه به آسانی مرکز را فتح و تسخیر می‌کند.

6. ... d5
7.e3 ♗d6
8.♘c3 ♗b7
9.♗e2 o-o
10.b3 ♘bd7
11.♗b2 ♕e7
12.o-o ♖ad8
13.♕c2 e5

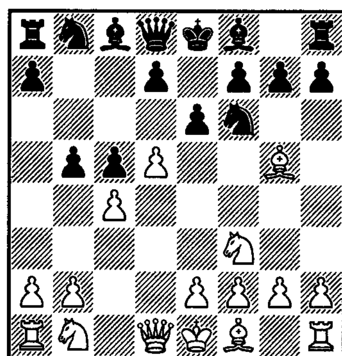
سیاه صحنه‌ی نبرد را به زیر فرمان گرفته و سرانجام پرچم پیروزی را برافراشته است (بازی تاراش ـ الخین، سال ۱۹۲۲).

اما اگر سفید پیاده‌ی پیشکشی را نپذیرد و بازی را برحسب وضع و موقعیت دنبال کند، اثر منفی واکنش تاخت و تاز نامناسب سیاه به خود او برمی‌گردد، مثال:

1.d4 ♘f6
2.c4 e6
3.♘f3 c5
4.d5! b5

در برابر بازی c5 که بدون تهیه‌ی مقدمات انجام شده باشد، پیش راندن پیاده به خانه‌ی d5 عموماً بازی حریف را فلج می‌سازد.

5.♗g5!



۲۷۷

مقصود از این حرکت منطقی سفید که به منزله‌ی رد کامل گامبی سیاه تلقی می‌شود تدارک پیشروی e4 است.

1) 5. ... ♗b7
6.e4 ♕a5+

این حرکت معاوضه‌ی وزیرها را اجباری می‌سازد اما باری از دوش سیاه برنمی‌دارد.

7.♕d2 ♕×d2+
8.♘f×d2! b4
9.♗d3 d6
10.o-o ♘bd7

بازی سفید بهتر است.

2) 5. ... ♕a5+
6.♕d2 ♕×d2+
7.♘b×d2 b×c4

7. ...e×d5 8.♗×f6 g×f6 9.c×d5 ♗b7 10.e4! a6 11.♘h4 d6 12.a4

سفید وضع بهتری دارد.

8.♗×f6 g×f6
9.e4 d6
10.♗×c4

بازی سفید رجحان دارد.

3) 5. ... b×c4
6.e4 ♕a5+
7.♗d2! ♕b6
8.♘c3! ♗a6
9.♕c2!

بازی سفید بهتر است.

4) 5. ... h6
6.♗×f6 ♕×f6
7.♘c3 b4

در برابر حرکت 7...a6 بازی سفید !8.a4 خواهد بود.

8.♘b5 ♘a6

8. ...♔d8 9.♕a4 e×d5 10.c×d5 ♕a6 11.♕×a6 ♗×a6 12.e4 الخ

9.e4 — **♕×b2**

9. ...e5 10.g3 g5 11.♗h3 ♗g7 12.♘d2 ♕b6 13.♕a4 الخ

10.♗d3 — **d6**

10.♕f6 11.e5 ♕d8 12.d×e6 d×e6 13.♗e4! ♕×d1 14.♖×d1 ♖b8 15.♗c6+ ♔e7 16.♘×a7 g5 17.♗b5 ♗g7 18.♘c6+

شاه سیاه در حرکت بعدی مات می‌شود.

11.o-o — **♗d7**

12.♕a4 — **♕a3**

13.♕×a6! — **♕×a6**

14.♘c7+

در نتیجه سفید یک سوار به دست می‌آورد.

5) 5. ... — **e×d5!**

راه اصلی بازی سیاه همین است.

6.c×d5 — **h6**

7.♗×f6 — **♕×f6**

8.♕c2 — **d6**

9.e4 — **a6**

10.a4

اجرای این حرکت برای کنترل خانه‌ی c4 ضرورت دارد.

10. ... — **b4**

11.♘bd2

اگر سفید به منظور جلوگیری از ورود فیل بیکاره‌ی سیاه به خانه‌ی g4 حرکت 11.h3 را بازی کند در آن صورت سیاه 11...g5 اجرا خواهد کرد.

11. ... — **♗g4**

12.♗e2 — **♘d7**

13.♘g1!

به نظر استاد پاخمن سفید قدری برتری دارد.

دفاع گرونفلد و دفاع هندی شاه

سیمای نمایان و مشخص این گروه از راههای دفاعی، گسترش فیل شاه در حالت فیانکتو است. منتهی در اینجا سیاه برای جلوگیری از e4 کوشش ناچیزی به عمل می‌آورد و یا آنکهٔ در این باره مطلقاً اقدامی نمی‌کند. برعکس اجرای این حرکت را به حریف فرصت می‌دهد و سپس درصدد کسب موقعیت جبران برمی‌آید.

لازم است بدانیم که بحث مشترک درباره‌ی این دوشاخه‌ی دفاعی سودی ندارد، زیرا وجه اشتراک این دو راه بسیار ناچیز و اندک است. در دفاع گرونفلد، فقط آنچنان وضعهایی از پیاده‌ها محتاج به بررسی و مطالعه است که سیاه d5... بازی می‌کند، حال در دفاع هندی شاه تقریباً فقط راههایی جلب ی‌کند که شامل حرکت d6... باشد. با این وصف ایده‌ی اساسی معینی وجود دارد که این دو راه دفاعی را در عمل به هم نزدیک می‌کند. توضیح آنکه در هر دو حال سفید آزاد است که از پیاده‌ها مرکز نیرومندی بنا کند به منظور آنکه این چنین مرکز سفید به منزله‌ی هدفی به سیاه عرضه می‌شود و بازی مؤثر و فعالی را متقابلاً برای او به وجود می‌آورد. بعلاوه، در هر دو دفاع، سیاه تمام همّ خود را متوجه تسریع در کار گسترش سوارها

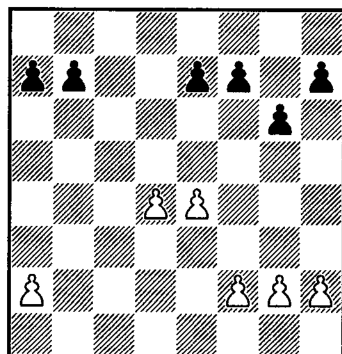
مـی‌سازد، حـال آنکـه سـفید نـاچار است بـرای جـلوگیری از انـهدام مرکز خـود، به مـراقبت و نگهبانی از آن بپردازد.

دفاع گرونفلد

بدون شک، دفاع گرونفلد را باید شاخه‌ای از دفاع هندی شاه بدانیم که نسبت به دفاع هندی موارد ناشناخته‌ی آن کمتر است.

امروزه که راهـهای ارتـدوکس (بـازی گـامبی وزیر) در جریان بـازیهای استادان جـدید کـمتر بـازی مـی‌شود، دفـاع گـرونفلد مـورد تـوجه قـرار گرفته و به صورت یکی از دفاع‌های بسیار رایج درآمده است.

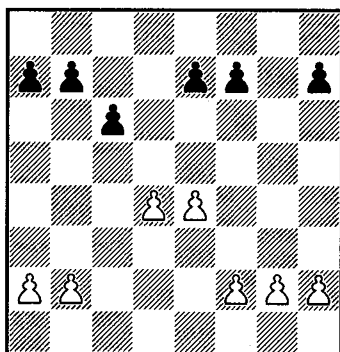
این آغاز بازی در سال ۱۹۲۲ از جانب استاد بزرگ شطرنج اطریش، ارنست گرونفلد معرفی و به همین مناسبت به نام وی ثبت شده است.



۲۷۸

(شکل ۲۷۹)

در ایـن راه دفـاعی سـاختمان اصـلی پـیاده هـمان است کـه در دو شکـل ۲۷۸ و ۲۷۹ دیـده مـی‌شود. در شکـل ۲۷۸ سـفید بـه دلیـل وضـع



۲۷۹

پـیاده‌ها مـرکز نـیرومندی دارد و در نـتیجه درمرحله‌ی وسـط بـازی دارای امکـانات خـوبی خـواهـد بـود. بـرعکس چـون در جـناح وزیـر، پیاده‌هایش در اقلیت است، در مـرحله‌ی پـایان بـازی وضـع مـناسبی نـخواهـد داشت. بـنابرایـن می‌توان گفت که در دفاع گرونفلد این طرز آرایش پـیاده‌ها تـقریباً هـمیشه بـه نـفع سـیاه است و هرگونه اقدام به تعویض سوارها بـه سـیاه کـمک می‌کند تا سریع‌تر به مرحله‌ی پایان بازی نزدیک شود.

شکل ۲۷۹ تقریباً همیشه به نفع سفید است، چون مانند شکل ۲۷۸ از پیاده‌ها مرکز نیرومندی درست کرده است امـا در ایـنجا پـیاده‌ها آرایش دیگـری دارنـد. تـفاوت در آن است کـه سـیاه در مـرکز پـیاده‌ی بـیشتری دارد، امـا ایـن پـیاده‌ی اضافی دارای آنچنان موقعیتی است که از آزادی عمل سوارهای خودی می‌کاهد، ضمناً باید اضافه شده امتیازی که سیاه در مرحله‌ی پایان بازی در شکل ۲۷۸ دارد، اینجا به حداقل خود تنزل یافته است.

کلیه‌ی راههای مـوجود در دفـاع گـرونفلد از دایـره‌ی وضـع‌های دوگـانه‌ی پـیاده‌ها کـه در

شکل‌های ۲۷۸ و ۲۷۹ منعکس شده بیرون نیست. به این معنی که سیاه خواهان ایجاد وضعیت نخست و سفید طالب پیدا شدن وضع دوم است و نبرد میان دو هماورد بر سرِ دست یافتن به این دو هدف در می‌گیرد.

1.d4 ♘f6

2.c4 g6

این حرکت سیاه ضمن سایر مقاصد، تضمین امنیت شاه را در برابر کلیه‌ی حملات مستقیم روی قطر b1-h7 در نظر دارد و به همین دلیل است که سفید به ندرت فیل شاه را در خانه‌ی d3 گسترش می‌دهد.

3♘c3

خانه‌ی e4 را زیر نظر می‌گیرد.

3. ... d5

حرکت بنیادی دفاع گرونفلد همین است و اندیشه‌ی اصلی وارد کردن فشار بر پیاده‌ی مرکز سفید است.

سفید در حرکت چهارم راههای اصلی زیر را برای ادامه‌ی بازی در اختیار دارد:

اول: راه اصلی 4.c×d5

دوم: افزایش فشار بر ستون c: 4.♗f4

سوم: گسترش سریع: 4.e3

چهارم: حرکت انتظاری برای انتقال از راهی به راه دیگر: 4.♘f3

اول: سفید راه اصلی را برمی‌گزیند.

4.c×d5 ♘×d5

5.e4

سفید ضمن کسب یک زمان مرکز را با هر دو پیاده اشغال می‌کند.

5.g3 ♗g7 6.♗g2 ♘×c3 (6...♘b6 7.e3 o-o 8.♘g e2 e5=) 7.b×c3 c5 8.e3 o-o 9.♘e2 ♘c6 10.o-o c×d4 11.c×d4 ♕c7=

5. ... ♘×c3

عقب‌نشینی اسب ضعیف است و سفید با بهره‌برداری از اتلاف زمان حریف، ابتکار عمل را به دست می‌گیرد:

5. ... ♘b6 6.♗e3 ♗g7 7.h3 o-o 8.♘f3 c6 9.♗e2 ♗e6 10.o-o ♗c4 11.♕d2 ♘8d7 12.♗h6! e5 13.♗×g7 ♔×g7 14.♗×c4 ♘×c4 15.♕e2 e×d4 16.♘×d4 ♘c b6 17.♖a d1

با برتری سفید (پورتیش - زابو، سال ۱۹۵۹).

6.b×c3

مدتها استادان فن درباره‌ی ارزش به ظاهر بسیار قوی مرکز سفید اتفاق نظر نداشتند، اما در حدود سال ۱۹۵۰ این چنین مرکز به‌عنوان هدفی که آسان مورد حمله قرار می‌گیرد، تلقی شده بود، و امروزه عقیده‌ی بسیاری بر آن است که در این چنین مرکز، برتری با سفید می‌باشد.

6. ... c5

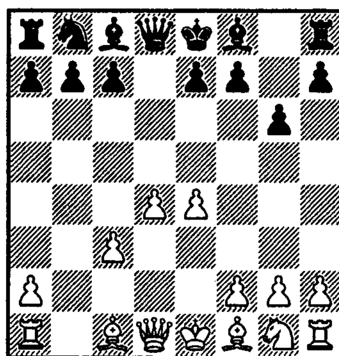
سیاه بلافاصله کار تخریب مرکز سفید را شروع می‌کند.

ادامه‌ی 6...♗g7 فرصت می‌دهد که سفید با !7.♗a3 از این حرکت سیاه جلوگیری کند. این راه به گرونفلد منسوب است. و اما ایده‌ی

عمیق سیاه در تشویق سفید به تشکیل مرکزی از پیاده‌ها به منظور تخریب آن به یاری فیل فیانکتو، از افکار ریچارد رتی استاد عالی‌قدر شطرنج الهام می‌گیرد.

علی‌رغم توضیحات بالا سیماگین استاد شطرنج شوروی معتقد است که بازی ♗g7... در حرکت ششم برای سیاه مناسب است و اینک پیش از آغاز بازی بررسی راه طبیعی 6...c5 روش سیماگین تجزیه و تحلیل می‌شود.

۲۸۰



راه سیماگین

6. ...	♗g7

عقیده‌ی سیماگین آن است که سیاه به هیچ وجه مجبور نیست فوراً برای تخریب مرکز سفید حرکت 6...c5 را بازی کند. به‌نظر او بازی 7.♗a3 حرکت خوبی نیست چون فیل در خانه‌ی a3 وضع نامناسبی پیدا می‌کند و سیاه را از پیشروی نهایی c5 مانع نمی‌شود.

آنچه در پایین به‌نظر خوانندگان می‌رسد، مهم‌ترین راههایی است که از مقاله‌ی سیماگین، مندرج در مجله‌ی شاخمات (شماره ۹، سال ۱۹۵۱) استخراج شده است:

7.♗a3?

علامت استفهام از سیماگین است.

7. ...	o-o

تریفونوویچ، استاد شطرنج یوگسلاوی ادامه‌ی زیر را برای سیاه توصیه می‌کند.

7. ... ♘d7! 8.♗c4 c5 9.♕b3 o-o 10.♘f3 a6⩱

8.♗c4	♘d7
9.♘e2	c5
10.o-o	

واضح است که پس از 10.d×c5 ♕c7 الخ سفید قادر به حفظ پیاده‌ی c5 نیست.

10. ...	♕c7
11.♖c1	♖b8

بازی سیاه بهتر است، زیرا فیل سفید در خانه‌ی a3 وضع نامناسبی دارد. مثال دیگر:

6. ...	♗g7
7.♗c4	0-0
8.♘e2	♘c6

ادامه‌ی زیر در سال ۱۹۵۴ در مسابقه‌ی دوجانبه‌ی باتوینیک و اسمیسلوف بازی شده و سیاه به ایجاد تساوی موفق شده است:

8. ...b6 9.o-o ♗b7 10.f3 c5 11.♗g5 c×d4 12.c×d4 ♘c6 13.♗d5 ♕d7 14.♕d2 e6 15.♗×c6 ♗×c6=

9.o-o	♘a5
10.♗d3	b6

11.♗e3 **♗b7**

12.♕d2 **c5**

13.♗h6

بازی 13.d×c5 خوب نیست زیرا:

13.d×c5 b×c5 14.♗×c5 ♘c4! الخ

13. ... **c×d4**

14.♗×g7 **♔×g7**

15.c×d4 **e6!**

علامت تحسین از سیماگین است.

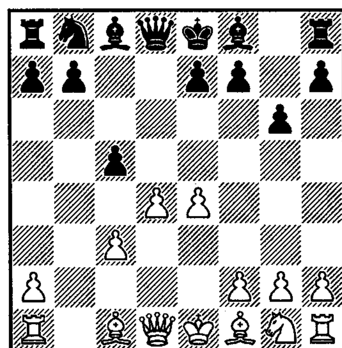
16.♕f4 **♕e7**

به‌نظر سیماگین وضع سیاه رضایتبخش است (بازی سوکولسکی ـ سیماگین، سال ۱۹۵۰).

راه متعارف

6. ... **c5**

با فشار بر پیاده‌ی مرکزی سفید و فشار روی ستون نیمه‌باز وزیر و در امتداد قطر بزرگ h8-a1، ایده‌ی اصلی دفاع گرونفلد تحقق پیدا می‌کند.



۲۸۱

1) 7.♘f3 **♗g7**

8.♗c4

انتخاب روش معاوضه با +♗b5 فقط به سیاه کمک می‌کند.

8. ... **♘c6**

فشار بر d4 را افزایش می‌دهد.

9.♗e3

9.d5? ♗×c3+ الخ

9. ... **o-o**

10.h3!

از آچمز شدن اسب مدافع پیاده‌ی d4 جلوگیری می‌نماید.

10. ... **c×d4**

اجرای فوری این حرکت جنبه‌ی اساسی ندارد، اما سیاه باید همواره مراقب باشد که پیشروی پیاده‌ی سفید به خانه‌ی d5 عملی نشود.

11.c×d4

شانسهای دو طرف برابر است.

2) 7.♗b5+ **♗d7**

جواب شایسته‌ی دیگر سیاه به شرح زیر است:

7. ...♘c6 8.♘e2 (8.d5 ♕a5) ♗g7 9.o-o c×d4 10.c×d4 o-o= (پاخمن)

8.a4 **♗g7**

9.♘e2 **c×d4**

10.c×d4 **♘c6**

وضع دو هماورد برابر است. بازی 10...o-o نیز همین نتیجه را می‌دهد.

3) 7.♗c4

حرکت بالا راه اصلی بازی به شمار می‌رود.

7. ... ♗g7

8.♘e2!

این حرکت از دو پیاده‌ی c3 و d4 دفاع می‌کند، ضمناً این امکان را برای سفید نگاه می‌دارد که در صورت آمدن فیل وزیر حریف به خانه‌ی g4 با f3 آنرا پس براند.

8. ... 0-0

9.0-0 ♘c6

حرکت موردپسند باتوینیک، یعنی 9...♘d7 رضایتبخش به نظر نمی‌رسد. مثال:

10.♗g5! h6 11.♗e3 ♕c7 12.♖c1 a6 13.♕d2 ♔h7 14.♗d3 b5 15.♘f4 e5 16.♘d5 ♕d6 17.d×c5 ♘×c5 18.c4±

(برونشتین ـ باتوینیک، مسابقه‌ی دوجانبه‌ی سال ۱۹۵۱).

10.♗e3 c×d4

11.c×d4 ♗d7

(ادامه‌ی بازی با 11...♗g4 را در پایین خواهیم دید).

12.♖b1 ♘a5

12. ...♖c8 13.♗d3 ♘a5 14.d5

سفید از لحاظ وضع بازی برتری نمایان دارد.

13.♗d3 e6

14.♕d2 b6

15.♗g5

این بازی در سال ۱۹۴۹ میان راگوزین و خولموف انجام شده و وضع طرفین تقریباً یکسان است.

اینک ادامه‌ی 11...♗g4:

11. ... ♗g4

11. ...♘a5 12.♗d3 ♗e6 13.d5! ♗×a1 14.♕×a1 f6 15.♗h6 ♖e8 16.♘f4 ♗d7 17.e5

با تهدید 18.e6 و برتری قاطع سفید.

12.f3 ♘a5

13.♗d3

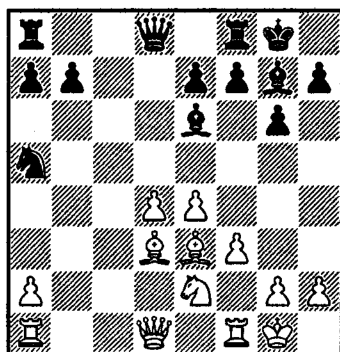
گرفتن یک پیاده با حرکت 13.♗×f7+ غلط است و برای سفید دشواریهای جدّی ایجاد می‌کند. از این قرار:

13. ...♖×f7 14.f×g4 ♖×f1+ 15.♕×f1 ♕d7 16.h3 ♘c4! الخ

اگر سفید به روش زیر ادامه بدهد تا اندازه‌ای بازی بهتری خواهد داشت:

13.♖c1 ♘×c4 14.♖×c4 ♗d7 15.♕b3 ♕a5 16.♘c3! الخ

13. ... ♗e6



۲۸۲

با وجود تجزیه و تحلیل مفصلی که تا به حال به عمل آمده است، وضعیت جالب توجه منعکس شده در شکل بالا هنوز جای بحث و بررسی دارد.

تهدید سیاه حضور در خانه‌ی c4 است که در نتیجه وضع سیاه بسیار خوب می‌شود. مسئله‌ی اصلی که باید حل شود آن است که در این وضعیت آیا حرکت 14.d5! درست است؟ مثال:

14. ...♗×a1 15.♕×a1 f6 16.♗h6 ♖e8 17.♔h1 ♖c8! 18.♕d4 ♗d7 19.♕×a7 ♘c4 20.h4 ♘e5 21.♗b1 ♗b5 22.♖e1

با شانسهای برابر برای دو طرف بازی

دوم: سفید فشار بر ستون c را افزایش می‌دهد.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5

4.♗f4

بعضی از استادان شطرنج این بازی را به‌عنوان قوی‌ترین حرکت سفید ارزیابی کرده‌اند. اما چنان که خواهیم دید درخشندگی آن زودگذر است.

این حرکت سفید ضمن گسترش فیل وزیر، روی خانه‌ی c7 فشار می‌آورد جنبه‌ی منفی این حرکت در ضعیف شدن جناح وزیر سفید است.

در بهترین حالات مساعد برای سفید، سیاه نه می‌تواند c5... بازی کند و نه موفق می‌شود برای همیشه مانع پیشروی پیاده‌ی شاه سفید به خانه‌ی e4 گردد. با این وصف سیاه قادر است وضع بازی را ساده کند، تا حدی که به تساوی بیانجامد.

. حرکت 4.♗g5 با پاسخ 4...♘e4 مواجه شده و وضعیت سریعاً مساوی می‌شود.

4.♗g5 ♘e4 5.♘×e4 d×e4 6.e3 c5 7.♕d2 ♗g7 8.o-o-o o-o=

4. ... ♗g7

ادامه‌ی زیر نسبت به حرکت بالا ارزش کمتری دارد چون سفید موفق می‌شود سریعاً قوای خود را گسترش بدهد:

4. ...d×c4 5.e3 ♘d5 6.♗×c4 ♘×f4 7.e×f4 الخ

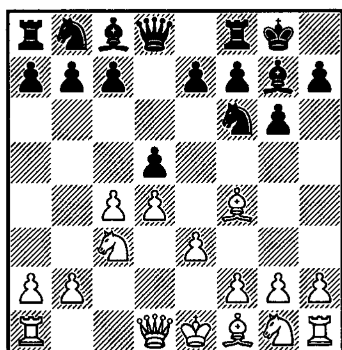
5.e3 o-o

استاد پاخمن راه زیر را ترجیح می‌دهد:

5. ...c5! 6.d×c5 ♕a5 7.♕b3 d×c4 8.♗×c4 o-o 9.♕b5 ♕×b5 10.♗×b5 ♗d7 11.♗e2 ♗c6 12.♘f3 ♘b d7=

چنان که مشاهده می‌شود سیاه پیاده‌ی c5 را می‌گیرد زیرا سفید قادر به حفظ آن نیست.

سیاه با اجرای حرکت متن در حقیقت یک پیاده قربانی داده است و ابتدا نتایج ناشی از قبول این قربانی بررسی می‌شود.

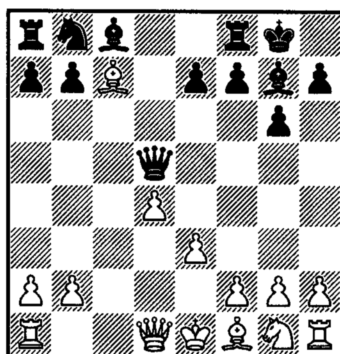


۲۸۳

6.c×d5 (الف ♘×d5

7.♘×d5 ♕×d5

8.♗×c7



۲۸۴

سـفید یک پیاده پیش است اما از لحاظ گسترش قوا خیلی عقب‌مانده است، چون کلیه‌ی سوارهای جناح شاه سفید هنوز در خانه‌های اولیه باقی مانده‌اند، بنابراین اگر سیاه به جبران کمبود پیاده موفق می‌شود تعجبی ندارد.

1) 8. ... ♘c6

9.♘e2

9.♘f3 ♗g4 10.♗e2 ♖a c8 11.♗g3 ♕a5+ 12.♘d2 ♗×e2 13.♕×e2 e5 14.d×e5 ♖f d8

سیاه برتری بارزی دارد.

9. ...	**♗g4**
10.f3	**♗×f3!**
11.g×f3	**♕×f3**
12.♖g1	**♕×e3**

سیاه در مقابل سواری که قربانی داده است. ضمن گرفتن دو پیاده، حالت تهاجمی پیدا کرده است.

13.♗f4	**♕e4**

در برابر 13...♕e6 سفید 14.d5 بازی می‌کند.

14.♗g2	**♕f5**
15.♗×c6!	**b×c6**
16.♕d2	**c5**
17.d5	**♖fd8**
18.o-o-o	**e6**
19.♕c2	**♕×c2+**
20.♔×c2	**e×d5**

وضع دو هماورد برابر است (تریفونوویچ).

2) 8. ... ♘a6

9.♗×a6

9.♗g3 ♗f5 10.a3 ♖f c8 11.♘f3 ♖c2 12.♗d3 ♖×b2 13.o-o

شانسهای دو طرف برابر است (کاشدان - سانتازیر، سال ۱۹۳۵).

9. ...	**♕×g2**

9. ...b×a6 10.♘f3! (10.♕f3 ♕b5!!) ♗b7 11.o-o ♖a c8 12.♗f4 ♖c4=

10.♕f3	**♕×f3**
11.♘×f3	**b×a6**
12.o-o	**f6!**

12. ...♗b7 13.♘e5 f6 14.♘d3

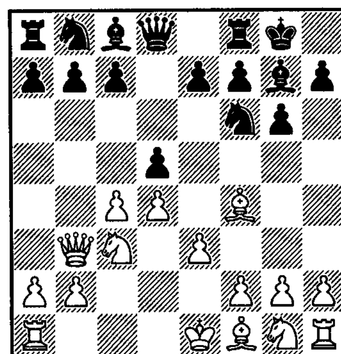
هدف سفید وارد ساختن فشار بر خانه‌ی ضعیف c5 است.

13.♖ac1	**♗b7**
14.♘d2	**e5**
15.♘b3	**♖f7**

وضع بازی سیاه رضایتبخش است.

ب) 6.♕b3

سفید حمله بر پیاده‌ی d5 را تقویت می‌کند.



۲۸۵

1) 6. ... c6
7.♘f3 d×c4
8.♗×c4 ♘bd7
9.o-o ♘b6
10.♗e2

بازی 10.♗d3 بدون دلیل ستون d را می‌بندد.

10. ... ♗e6
11.♕c2 ♘bd5
12.♗e5 ♗f5
13.♕b3 ♕b6

13.e4 ♘×c3 الخ

تساوی برقرار است.

2) 6. ... c5!

در این ادامه‌ی بازی، سیاه یک پیاده را پیشکش می‌کند و به تساوی وضع می‌رسد.

7.c×d5

7.d×c5 ♘e4 8.c×d5 ♕a5 9.♘e2 ♘×c5 10.♕d1! e5 11.♗g5! f6 12.a3!! ♘e4 (12...f×g5 13.b4 ♕b6 14.b×c5 ♕×c5 15.♘e4!) 13.♗h4 g5 14.♗g3 f5 15.f3 ♘×c3=

(رشفسکی ـ کاشدان، سال ۱۹۴۲)

7. ... c×d4
8.e×d4

این وضعیت در دفاع کاروکان و بازی مرکز نیز ظاهر می‌شود.

8. ... ♘bd7
9.♗e2 ♘b6
10.♗f3 e6!
11.d6

بعد از 11.d×e6; ♗×e6 وضع به نفع سیاه می‌شود.

11. ... ♘e8
12.♘ge2 ♘×d6
13.o-o ♘dc4
14.♖ad1 ♗d7
15.♕c2 ♗c6
16.♗×c6 b×c6

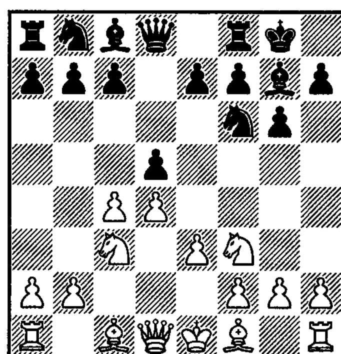
(کوتوف ـ کروگیوس، سال ۱۹۵۸).

سوم: سفید به‌گسترش سریع قوا می‌پردازد.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5
4.♘f3 ♗g7
5.e3 o-o

در این راه بازی که روش بسته نام دارد، ممکن است حرکات چهارم و پنجم پس و پیش اجرا شود. در هر دو حال وضعیت منعکس شده

در شکل پایین ایجاد می‌شود.



۲۸۶

با آن که سفید راه خروج فیل وزیر را بسته است، با این وصف این شاخه بازی از شایستگی ویژه‌ای برخوردار است.

سفید ضمن دفاع از پیاده‌ی c4 می‌تواند با 6.♗e2 یا با:

6.c×d5 ♘×d5 7.♗c4

به کار گسترش جناح شاه بپردازد و یا با اجرای حرکات 6.b4 و یا 6.♗d2 و سپس ♖c1 فعالیت در جناح وزیر را شروع کند. در عین حال قادر است نظیر راه قبل با بازی 6.♕b3 بر خانه‌ی d5 فشار بیاورد.

حالا به بررسی یکایک راههای فوق پرداخته می‌شود.

1) 6.♗e2	**d×c4**
7.♗×c4	**c5**
8.d5	**e6**

بازی بهتر 8...♘e8 است که با 9...♘d6 دنبال می‌شود.

9.d×e6!	**♕×d1+**
10.♔×d1	**♗×e6**
11.♗×e6	**f×e6**
12.♔e2	

با امکانات بهتر برای سفید. (پطروسیان - باتوینیک، مسابقه‌ی دوجانبه سال ۱۹۶۳)

2) 6.c×d5	**♘×d5**
7.♗c4	**♘b6**

ادامه‌ی فعال‌تر به شرح زیر است:

7. ...♘×c3 8.b×c3 c5 الخ

8.♗b3	**♘a6**
9.o-o	**c5**
10.h3!	**e6**
11.♕e2	**♕e7**
12.♖d1	**♖d8**
13.a4	

بازی سفید بهتر است.

3) 6.b4	**a5**

6. ...b6 7.♗b2 c5 8.d×c5 ♘e4 9.♕b3

امکانات سفید بهتر است.

7.b5!	**d×c4**

بعد از 7...c5 ادامه‌ی بازی می‌تواند چنین باشد:

8.b×c6 «e.p.» ♘×c6 9.♗a3 ♘b4 10.♖c1 ♗f5 11.♕b3

برتری با سفید است.

8.♗×c4	**♘fd7**

حرکت 8...♘bd7 ترجیح دارد.

9.♗a3	**♘b6**
10.♗b3	**♘8d7**
11.♖c1	

فشار سفید در جناح وزیر نمایان است.

4) 6.♗d2 c5

حرکت 6...e6 ضعیف است، چون جواب سفید 7.b4! خواهد بود.

7.d×c5 ♘a6
8.c×d5 ♘×c5
9.♗c4 a6
10.b4

بازی بهتر حرکت 10.a4 است.

10. ... ♘ce4
11.♖c1 ♗g4
12.♘×e4 ♘×e4

سیاه به تساوی وضع رسیده است. (تایمانف ـ بولسلاوسکی، سال ۱۹۶۴)

5) 6.♕b3 e6
7.♗d2 b6
8.c×d5 e×d5
9.♗e2 ♗b7
10.o-o ♘bd7
11.a4! a5
12.♘e1 ♖e8
13.♘d3

با اندک برتری برای سفید.

چهارم: سفید برای ورود از راهی به راه دیگر حرکت انتظاری 4.♘f3 را انجام می‌دهد.

4.♘f3

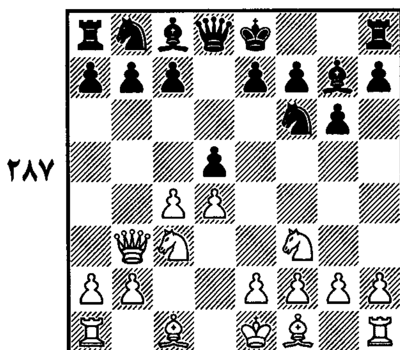
این حرکت بیشتر به توسط استاد اسمیسلوف بازی شده و به نام او نیز شهرت یافته است.

4. ... ♗g7
5.♕b3

سفید همچنین می‌تواند حرکت بالا را قبل از گسترش اسب شاه در f3 بازی کند و به راه اصلی وارد شود. بررسی راه زیر هم قابل توجه است:

5.♕a4+ ♗d7 6.♕b3 d× c4 7.♕×c4 o-o e4 (8.e3 ♘a6=) ♗g4

بازی به راه اصلی برمی‌گردد.



۲۸۷

5. ... d×c4

استادان شطرنج، بازی متقابل سیاه را بیشتر در اجرای این حرکت دانسته‌اند و حرکت 5...c6 و دفاع از مرکز را غیرفعالانه می‌دانند. مثال:

5. ...c6 6.c×d5 c×d5 7.♗g5 e6 8.e3 o-o 9.♗d3 ♘c6 10.h3 b6 11.♘e5

سفید بازی فعالتری دارد.

6.♕×c4 o-o
7.e4

7.g3 ♗e6 8.♕d3 ♕c8 9.♘g5 ♗d7 10.♗g2 h6∓

(فاین ـ نایدورف، مسابقه‌ی دوجانبه‌ی سال ۱۹۴۹)

الف) 7. ... ♗g4

8.♗e3

8.♘e5 ♗e6 9.d5 ♗c8 10.♗e2 e6 11.♗f4 e×d5 12.e×d5 ♘e8 13.o-o ♘d6

(کوتوف ـ لیلیانتال، سال ۱۹۴۷)

8. ... ♘fd7

بازی ♘c6...8 به شرح زیر موجب برتری سفید می‌شود:

8. ...♘c6 9.d5 ♗×f3 10.g×f3 ♘e5 11.♕e2 c6 12.f4 ♘e d7 13.♗g2

1) 9.♕b3

این راه بازی آزمایش خوبی نداده است.

9. ... ♗×f3!

10.g×f3

راه زیر بسیار تماشایی است:

10.♕×b7 c5 11.♕×a8 c×d4 12.g×f3 d×c3 13.♕×a7 c×b2 14.♖d1 ♗c3+ 15.♗d2 ♘c5 16.♗×c3 ♕×d1+ 17.♔×d1 b1:♕+ 18.♔d2 ♖d8+ 19.♔e3 ♕c1+

10. ... ♘c6

11.♖d1 e5

12.d×e5 ♘c×e5

13.♗h3 ♘×f3+

14.♔e2 ♘e5

15.♗×d7 ♘×d7

16.♕b5 c6

سیاه حریف را به زدن پیاده‌ی b7 تحریک می‌کند.

17.♕×b7 ♖b8!

18.♕×d7 ♖×b2+

19.♔f1 ♕f6

با آنکه سفید یک سوار بیشتر دارد، مع‌هذا به علت بی‌پناه بودن شاه از یک طرف و فشار شدید رخ سیاه بر عرض دوم از طرف دیگر، سیاه برتری آشکاری دارد.

(شامکویچ ـ سیماگین سال ۱۹۵۱)

2) 9.♗e2 ♘b6

10.♕d3 ♘c6

11.♖d1

11.o-o-o ♕c8 12.♕c2 e5 13.♘×e5 ♘×e5 14.d×e5 ♗×e5 15.♗×g4 ♕×g4=

(باخمن ـ کرس، سال ۱۹۴۷)

11. ... ♗×f3

12.♗×f3 e5

13.d5 ♘d4

14.♗×d4 e×d4

15.♘e2 c5

16.d×c6 «e.p.» b×c6

17.♘×d4 c5

18.♘c2 ♕f6

19.o-o ♕×b2

20.♕b3	**♕×b3**

راه بالا در سال ۱۹۵۷ میان پلاتر و اسمیسلوف بازی شده و طرفین وضع مساوی دارند.

ب) 7. ...	**c6**

سیاه با اجرای حرکت بالا هم از پیشروی پیاده‌ی سفید به خانه‌ی d5 جلوگیری می‌کند و هم مقدمات هجوم جناح وزیر را تهیه می‌بیند. ضمناً می‌تواند: به‌جای حرکت بالا برای حمله‌ی سریع به مرکز سفید با پیاده‌ی c راه زیر را برود:

7. ...♘a6 8.♗e2 c5 9.d5 e6 10.o-o e×d5 11.e×d5 ♖e8 12.♗g5 h6 13.♗f4 ♗f5 14.♖ad1 ♘e4 15.♗d3 ♘d6 16.♗×d6 ♗×d3 17.♖×d3 ♕×d6=

(بولبوخان - پیلنیک، سال ۱۹۵۰).

1) 8.♗e2

8.♗f4 b5! 9.♕d3 (9.♕b3 ♕a5 10.♗d2 b4!) ♕a5 10.♗e2 b4 11.♘d1 c5$\mp$

8. ...	**b5!**
9.♕b3	**a5**

سیاه به کار متهورانه‌ای دست زده است.

10.♕c2	**b4**
11.♘d1	**a4**
12.o-o	**♗e6**

بازی سیاه بهتر است.

2) 8.♕b3

سفید پیشاپیش وزیر را از برابر هجوم پیاده‌ی سیاه، کنار می‌کشد.

8. ...	**b5**

8. ...e5 9.d×e5 ♘g4 10.♗e2 ♕b6 11.♕×b6 a×b6 12.♗f4 ♘d7 13.e6 f×e6 14.♗d6 ♖e8 15.o-o b5 16.♖fd1 ♘h6=

(اشتالبرگ - فلور، سال ۱۹۵۰)

9.e5	**♘e8**
10.a4	**b×a4**
11.♘×a4	**♘a6**
12.♗d2	**♖b8**

وضع طرفین برابر است.

ج) 7. ...	**♘a6**

قصد سیاه تدارک پیش راندن پیاده به خانه‌ی c5 است.

8.♗e2	**c5**
9.d5	**e6**
10.o-o	**e×d5**
11.e×d5	**♗f5**
12.a3	**♖e8**
13.♖d1	**♘e4!**
14.♗e3	**♘d6**

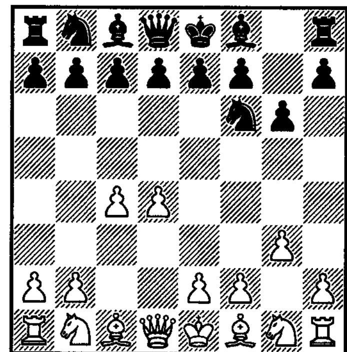
حاصل کار پیدایش یک وضع پیچیده است با شانسهای خوب برای سفید.

(پلوگایفسکی - کورچنوی، سال ۱۹۶۰).

سفید از قبول دفاع گرونفلد خودداری می‌کند.

آنچه که حالا مورد بحث قرار داده می‌شود راهـهایی است کـه سفید بـه کمک آن از دفـاع گرونفلد دوری می‌کند. در عین حـال مـی‌توانـیم این راهها را جزء آغاز بازیهای بـی‌قاعده‌ی دفـاع هندی محسوب کنیم.

1.d4	♘f6
2.c4	g6
3.g3	



۲۸۸

مـهم‌ترین حـرکت در ایـن راه بـازی، اجـرای حرکت فوق است. در اینجا سفید بـرای اجـرای بازی e4 عجله نـمی‌کند و سـیاه هـم در بـعضی مـوارد عکس‌العـمل d5... را کـمی بـه تـعویق می‌اندازد. به هـرحـال ایـده‌ی اساسی دو طـرف بازی با دفاع گرونفلد اختلافی ندارد، به این معنی که قـصد سـیاه ایجاد نـفوذ در مـرکز حـریف بـه وسیله‌ی c5... است و هدف سفید پیش رانـدن نهایی e4 می‌باشد.

الف) 3. ... c7-c6

منظور سیاه تقویت حمایت از پیاده‌ی وزیر است که باید به خانه‌ی d5 برود و از زیاد شدن قدرت مرکز حریف جلوگیری کند.

4.♗g2

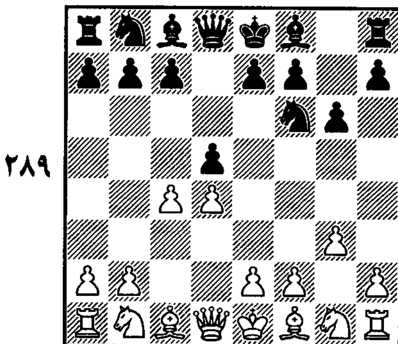
4.d5 c×d5 (4...d6 5.♗g2 ♗g7 6.♘c3 o-o 7.♘f3 e5= یـــا 7.e4 e6!=) 5.c×d5 ♗g7 6.♗g2 o-o 7.♘c3 d6=

4. ...	d5
5.c×d5	c×d5
6.♘c3	♗g7
7.♘h3	♗×h3
8.♗×h3	♘c6
9.♗g2	e6
10.e3	o-o
11.♗d2	♖c8

وضع دو طرف برابر است.

ب) 3. ... d5

همانطور که در بالا اشاره شد سیاه در این راه بازی می‌تواند اجـرای ایـن حـرکت را تـا هـنگام تهدید واقعی e4 به عقب بیاندازد.



۲۸۹

1) 4.c×d5 ♘×d5

5.♗g2 **♗g7**

6.e4

اگر سفید به‌جای حرکت فوق 6.♘c3 را اجرا کند بازی به راه دفاعی گرونفلد در می‌آید. حرکت 6.♘f3 نیز به شرح زیر نتیجه‌ی مساوی می‌دهد:

6.♘f3 o-o 7.o-o c5 8.d×c5 ♘a6 9.♘b d2 (9.♕a4 ♘×c5 10.♕h4 e6!) ♘×c5 10.♘b3 ♘e6!=

6. ... **♘b4**

این حرکت از بازی 6...♘b6 قوی‌تر است.

7.d5

7.a3 ♘a6 8.♘e2 c5 9.d5 e6 10.♘b c3 e×d5 11.e×d5 o-o 12.o-o ♘d7 13.♗f4 ♘e5=

7. ... **c6**

8.♘e2 **c×d5**

9.e×d5 **♗f5**

10.o-o **o-o**

10. ...♘c2 11.g4 الخ

11.♘c3 **♘8a6**

12.♘f4 **♘c5**

13.♗e3 **♘bd3**

راه بالا در سال ۱۹۵۴ میان پانو و ساچتار بازی شده است. در این حالت شانسهای دو طرف مساوی است.

2) 4.♗g2 **♗g7**

حرکت 4...d×c4 بازی را به راه دفاع گرونفلد می‌کشاند.

5.♘f3 **d×c4**

6.♕a4+

در مقابل 6.♘c3 سیاه با 6...c6 پاسخ می‌دهد و در برابر 6.♘bd2 با 6...c3 جواب می‌گوید.

6. ... **c6**

7.♕×c4 **o-o**

8.♘c3 **♘bd7**

9.o-o **♘b6**

10.♕d3 **♗e6**

وضع دو هماورد برابر است.

***

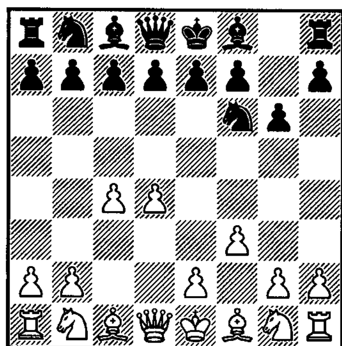
راه دیگر قابل بررسی در این شروع بازی پس از

1.d4 ♘f6 2.c4 g6

حرکت 3.f3 است که پیشروی فوری e4 را ممکن می‌سازد.

3.f3

یکی از ایده‌های این حرکت، نگاه‌داری مرکز به استواری تمام، گسترش سریع سوارهای جناح وزیر و سپس حمله به شاه سیاه است.



۲۹۰

1) 3. ... **♗g7**

4.e4 d6
5.♘c3 o-o
6.♗e3 e5
7.d5 a5
8.♗d3 ♘a6
9.♕d2 ♘c5
10.♗c2 b6
11.o-o-o

سفید می‌تواند با بازی g4 و سپس h4 حمله‌ای قوی بر قلعه‌ی حریف را شروع کند.

در راه بازی که سفید f3 می‌کند، سیاه در صورتی به وضع مساوی می‌رسد که بدون فوت وقت به ایجاد رخنه در مرکز حریف بپردازد و یا f5... بازی کند، بنابراین برای سیاه راه قوی‌تر و در عین حال کمی خطرناک حرکت زیر است:

2) 3. ... d5
4.c×d5 ♘×d5
5.e4 ♘b6
6.♘c3 ♗g7
7.♗e3 o-o

7. ... ♘c6 8.♗b5 ♗d7 9.♘g e2 o-o 10.o-o ♘a5 11.♗d3 ♘ac4 12.♗c1 ♗e6! 13.♗c2 (13.d5 ♗d7 سپس ...c6=) c6 14.b3 ♘d6 15.♗b2

سفید برتری بسیار جزئی دارد. (پاخمن)

8.f4

در بازی الخین - بوگولیوبوف، سال ۱۹۳۱ بعد از 8.♕d2، سیاه به برتری رسیده است:

8.♕d2 ♘c6! 9.d5 ♘e5 10.♗g5 c6 11.♖d1 c×d5 12.e×d5 ♗f5 الخ

8. ... ♘c6
9.d5 ♘b8
10.a4

اینک سیاه دو راه خوب زیر را در اختیار دارد:

a) 10. ... e5
11.a5 ♘bd7
12.♘f3 e×f4
13.♗×f4 ♖e8
14.♗d3 ♘e5

وضع دو هماورد یکسان است.

b) 10. ... c6
11.a5 ♘bd7
12.e5 c×d5
13.♕×d5 ♘c6
14.♘f3 ♘db8
15.♕b5 ♘a6

وضع دو طرف مساوی است.

نکته‌ی مهمی که باید مورد توجه قرار بگیرد آن است که سیاه در اینجا نباید غیرفعال و آرام بازی کند، بلکه لازم است به یک واکنش اصولی دست بزند.

به این ترتیب برای آن که سیاه به طور باید و شاید به بازی ادامه بدهد، بازی 3...c6 حرکتی قابل توجه می‌باشد.

هرگاه سفید c4 بازی نکند سیاه از لحاظ تئوری با مشکلاتی مواجه نمی‌شود. چون سفید قوی‌ترین حرکت را انتخاب نکرده است و در نتیجه سیاه برای گسترش طبیعی خود،

تسهیلات لازم را در اختیار دارد و اگر از این آزادی استفاده کند به آسانی و به سرعت با حریف مساوی می‌کند.

دفاع گرونفلد

کاسپاروف ـ بلیافسکی

سال ۱۹۸۸

1.d4 ♘f6
2.c4 g6
3.♘c3 d5
4.♘f3 ♗g7
5.♕b3 d×c4
6.♕×c4 o-o
7.e4 ♘a6

ایده‌ی این حرکت، هجوم به مرکز سفید با بازی c5 است.

8.♗e2 c5
9.d5 e6
10.♗g5

منظور کم کردن فشار بر خانه‌ی d5 است. راه دیگر بازی 10.o-o و سپس ♖d1 است.

10. ... e×d5
11.♘×d5 ♗e6
12.o-o-o

انتخاب قلعه‌ی بزرگ مسئله‌ی امنیت شاه را در آینده زیر سؤال می‌برد. در اینجا سفید معمولاً قلعه‌ی کوچک را انتخاب می‌کند.

12. ... ♗×d5
13.♖×d5 ♕b6
14.♗×f6 ♕×f6

این حرکت از ♗×f6 بهتر است زیرا بعد از بازی e5 راههای عقب‌نشینی وزیر سیاه متعدد و برای حریف نامشخص است.

15.e5

در بازی بین فلیر (انگلیس) و کورچنوی (سوئیس) سال ۱۹۸۸، ادامه‌ی بازی به شرح زیر بوده است:

15. ...♕e7 16.♖h d1 ♖a d8
17.♖×d8 ♖×d8 18.♖×d8 ♕×d8
19.e6 ♕b6 20.e×f7+ ♔h8
21.♕c2 ♘b4 22.♕b3 ♘c6
23.♕×b6 a×b6 24.♗c4 الخ

و سفید تا مدت طولانی بر حریف اندکی برتری داشته است، اما سرانجام بازی از نتیجه‌ی مساوی جلوتر نرفته است.

15. ... ♕f5!!

این یک بازی دقیق و استادانه است که قهرمان شطرنج جهان در این راه بازی به کار بسته است. سیاه [illegible] بزرگ b1h7 را اشغال می‌کند تا تهدید خطر [illegible] ♗h6 را انجام دهد. این امر سفید را ناچار می‌سازد با حرکت ♗d3 دفع خطر کند که در نتیجه آرایش سوارهایش از حالت مطلوب خارج می‌شود. ضمناً اجرای حمله‌ی متقابل سیاه به وسیله‌ی b5 و بعد ♘c7 یا ♘b4 مطرح و میسر می‌گردد.

16.♗d3 ♕c8
17.♖d1 b5

واضح است که سفید نمی‌تواند پیاده را بگیرد چون با جواب ♘c7 روبرو می‌شود و یک تفاوت

از دست می‌دهد.

18.♕h4 ♘b4

19.♗×g6?!

سفید به منظور حفظ ابتکار عمل و امکان اجرای یک بازی فعال در جناح شاه حریف، به یک قربانی دست می‌زند که نتیجه‌ی آن مورد تردید است. اما مطلب این است که بعد از حرکت عادی 19.♖d6 که با جواب 19...c4 برخورد می‌کند، وضعیت بازی به سود سیاه عوض می‌شود.

19. ... f×g6

19. ...h×g6? 20.♘g5 ♖e8 21.♖d7 الخ

20.♖d7 ♕e8!

مانع از ورود وزیر سفید به خانه‌ی e7 می‌شود اگر:

20. ...♖f7? 21.♘g5 ♖×d7 22.♕×h7+ ♔f8 23.♘e6+

سفید می‌برد.

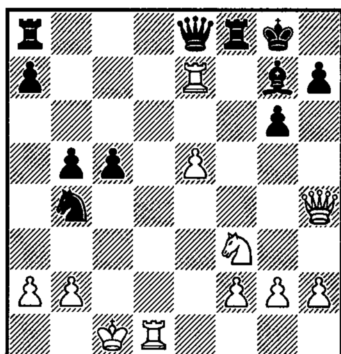
21.♖e7

سفید در نتیجه‌ی قربانی فیل به وضعیت حاضر رسیده است و چنین خیال می‌کند که پس از ادامه‌ی زیر:

21. ...♕c6 22.♖dd7

در دو قدمی پیروزی قرار می‌گیرد اما...

(شکل ۲۹۱)



۲۹۱

21. ... ♗h6+!!

قهرمان جهان که یقیناً قبل از انتقال وزیر خود به خانه‌ی e8 حرکت اخیر سفید را پیش‌بینی کرده است، از این پس با اتکا به یک سلسله حرکات تاکتیکی درخشان و در عین حال غیرمنتظره، باطل بودن طرح حریف را به اثبات می‌رساند.

22.♔b1

ادامه‌ی 22.♕×h6♕×e7 امیدی برای سفید باقی نمی‌گذارد.

حالا با توجه به این که پس از حرکت 22...g5 و به دنبال ادامه‌ی پایین:

23.♖×e8 g×h4 24.♖×a8 ♖×a8 25.a3 ♘c6 26.♖d6

یک سوار سیاه فنا می‌شود، این سؤال پیش می‌آید که سیاه چگونه خواهد توانست در آنِ واحد وزیر و فیل خود را از مهلکه به در ببرد؟

22. ... ♖d8!!

این حرکت جواب سؤال بالا می‌باشد. شاه سفید در معرض تهدید مات قرار گرفته است.

23.♖d6

23.♖e1 g5 الخ

23. ... ♕c6!!

این سومین حرکت زیبا «و غیرمنتظره» است که سرنوشت بازی را رقم می‌زند. سفید قادر

نیست فیل سیاه را بگیرد. زیرا:

24.♕xh6 ♕e4+ 25.♔a1 ♘c2+ 26.♔b1 ♘a3++ 27.♔a1 ♕b1

24.a3 ♖xd6
25.exd6 ♕xd6
26.axb4 cxb4
27.♕e4 b3

سفید واگذار می‌کند زیرا بعد از:

28.♕e6+ ♕xe6 29.♖xe6 ♖c8 30.♖e1 ♖c2

وضع بازی سیاه پیروزی او را مژده می‌دهد.

دفاع گرونفلد

مولیچ ـ سولوکف

سال ۱۹۸۸

1.d4 ♘f6
2.c4 g6
3.♘c3 d5
4.♗f4 ♗g7
5.e3 c5

حرکت معمول 5...o-o است.

6.dxc5

در نتیجه‌ی گرفتن پیاده به روش زیر:

6.♗xb8? ♖xb8 7.♕a4+ ♗d7 8.♕xa7 cxd4 9.♕xd4 o-o 10.cxd5 ♕a5 11.♕d2 b5

سیاه امکان پیدا می‌کند تا حمله‌ی نیرومندی داشته باشد.

6. ... ♕a5

7.♖c1

اگر سفید با 7.cxd5 پیاده‌ی پیشکشی حریف را بزند، ادامه‌ی بازی چنین خواهد بود:

7. ...♘xd5 8.♕xd5 ♗xc3+ 9.bxc3 ♕xc3+ 10.♔e2 ♕xa1 11.♗e5 ♕c1 12.♗xh8 ♗e6 13.♕e4

در اینجا اگر سفید 13.♕xb7 بازی کند سیاه می‌تواند با کیش وزیر در خانه‌های c2 و c1 نتیجه را مساوی کند (فرار شاه سفید از راه خانه‌ی f3 منجر به مات شدنش می‌شود).

13. ...♗c4+ 14.♔f3 ♕xf1 15.♕xb7 ♕d1+ 16.♔g3 ♕d5

سیاه پیاده‌ی از دست داده را در وضعیت برابر پس می‌گیرد.

7. ... ♘e4
8.cxd5 ♘xc3
9.♕d2 ♕xa2
10.bxc3 ♕xd2+

سیاه برای خودداری از تعویض وزیر می‌تواند 10...♕a5 بازی کند. مثال:

10. ...♕a5 11.♗c4 ♘d7 12.♘f3 ♘xc5 13.o-o! o-o 14.♕d1 ♗h8 15.♘e5 f6 16.d6+! ♔g7 17.dxe7 ♖e8 18.♕d6 ♘e4! 19.♕d5 ♕xd5 20.♗xd5 ♘c5 21.♘c4 ♖xe7

دو طرف به وضع برابر رسیده‌اند.

سیاه با انتخاب حرکت 10...♕xd2+ انتظار دارد پیاده را در حالتی پس بگیرد که بعد از اجرای حرکت سیزدهم (13...♗xd7) به

کمک مالکیت دو فیل، بازی متقابل فعالی داشته باشد.

11.♔×d2	**♘d7**
12.♗b5	**0-0**
13.♗×d7	**♗×d7**
14.e4	**f5**
15.e5	**♖fc8**

15. ...e6 16.c4 ♖f c8 17.c6 b×c6 18.d6 g5 الخ

حـــرکت 15...♖f-c8 از 15...e6 بـهـتر است.

16.c4

اگر بازی به روش زیر جریان پیدا کند:

16.c6? b×c6 17.d6 e×d6 18.e×d6 ♖e8 19.♘f3 ♖e4 20.g3 h6 21.h4

سیاه بازی بسیار خوبی خواهد داشت. ضمناً ادامه‌ی بازی از راه زیر:

16.e6 ♗a4 17.♗e3 ♗b3 18.c4 f4 19.♗×f4 ♖×c5 20.♔d3 ♖a c8

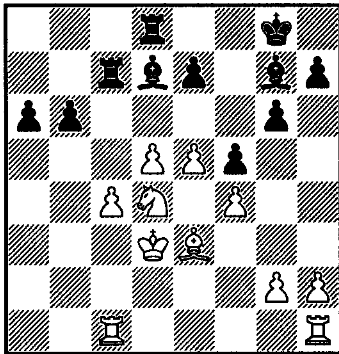
خـیلی زود سفید را دچـار زحـمت خـواهـد ساخت.

16. ...	**♖×c5**
17.♗e3	**♖c7**
18.f4	**b6**
19.♘f3	**♖ac8**
20.♔d3	**♖d8**

هرچـنـد سـفـید پـیاده‌ی اضـافی را پس داده است، اما پیاده‌های قـوی مـرکز را تـقویت کـرده است؛ پـیاده‌هایی کـه بـه طـور جـدی دامـنه‌ی فعالیت فیلهای حریف را محدود ساخته‌اند.

21.♘d4	**a6**

۲۹۲



22.♘e6!

این حرکت برنده در واقع سرنوشت بـازی را رقم می‌زند.

22. ...	**♗×e6**
23.♗×b6	**♖cd7**

در صورتی که سیاه 23...♖c c8 بازی کند بعد از:

24.♔e3 ♗f7 25.♗×d8 ♖×d8 26.♖a1

سفید خیلی زود پیاده‌ی منفرد ستون رخ را می‌گیرد و با در اختیار داشتن یک رخ و دو پیاده در برابر دو فیل فاقد میدان عمل، مـی‌تواند بـه سهولت بُرد را از آن خود کند.

24.♔e3	**♖×d5**
25.c×d5	**♖×d5**

سـیاه بـه ایـن تـرتیب سـوار اضـافی را پس می‌دهد، اما سفید در حرکت بعد تعویض رخها را به حریف تحمیل می‌کند و راه رسیدن به بـرد را هموار می‌سازد.

26.♖c5	**♔f7**

روشن است که اگر سیاه 26...♖d7 بازی کند، جواب سفید 27.♖c7 خواهد بود که باز هم معاوضه‌ی رخها اجباری خواهد شد، ضمن آن که امید سیاه به یک بازی متقابل از میان می‌رود.

27.♖×d5	♗×d5
28.♖g1	g5
29.g3	h5
30.h4	g4
31.♖c1	♗f8
32.♖c7	♔e6
33.♔d4	♗f3
34.♗c5	♗g2
35.♖c8	

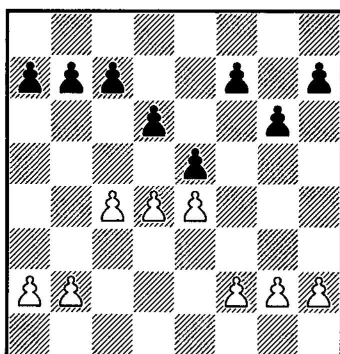
سیاه شکست را می‌پذیرد، چون اگر 35...♗g7 بازی کند عکس‌العمل سفید 36.♖e8 خواهد بود و هرگاه حرکت 35...♔f7 را انجام دهد آن وقت بعد از ادامه‌ی زیر:

36.e6+ ♔g7 37.♔e5 ♗e4 38.♖c7

سفید می‌برد.

دفاع هندی شاه

از خصوصیات این آغاز بازی آن است که سیاه در مرحله‌ی گشایش، برای انتخاب راه بازی استقلال عمل دارد، به این معنی که هرچند سفید می‌تواند ادامه‌های مختلفی را برگزیند با این وصف قادر نیست سیاه را از راه اصلی که انتخاب کرده است منحرف سازد.



۲۹۳

در این راه دفاعی، سیاه برای جلوگیری از حرکت e4 حریف کمترین عکس‌العملی نشان نمی‌دهد. آنچه که در اینجا برای سیاه جالب است جبرانی است که در مقابل این حرکت حریف باید به دست بیاورد.

این جبران، از راه ایجاد نفوذ و شکاف در مرکز حریف با حرکت f5... به وجود می‌آید. بنابراین مسئله‌ای که تقریباً در کلیه‌ی حالات در مقابل سفید مطرح می‌شود آن است که به حرکت احتمالی f5... چطور جواب بدهد.

شکل ۲۹۳ را در نظر می‌گیریم. در این شکل، وضعیت بسیار روشنی از ساختار پیاده‌ها را (صرف‌نظر از سوارها) می‌بینیم که دو طرف، مقدمات کار را تمام کرده‌اند. این وضع همیشه به نفع سفید است و برای سفید کافی است تا هرقدر که بتواند این طرز آرایش پیاده‌ها را حفظ کند. چون در این وضعیت، واکنش سیاه با حرکت f5... به ضرر او تمام می‌شود. به این معنا که بعد از دو بار تعویض پیاده‌ها در خانه‌های f5 و e5، پیاده‌های مرکزی سیاه، به وضع آسیب‌پذیری در

می‌آیند. بنابراین در شکل بالا، سیاه به‌جای f5... باید برای اقدام متقابل، چاره‌ی دیگری پیدا کند. او می‌تواند حرکت e×d4... را بازی کند. با این هدف که اولاً پیاده‌ی شاه سفید، بعد از این تعویض، ضعیف می‌شود و هدف حمله قرار می‌گیرد. ثانیاً خانه‌های e5 و c5 به صورت پایگاههای مناسبی برای سوارهای سیاه در می‌آیند. با این حال، می‌توان گفت که حتی بعد از e×d4... هم وضعی که ایجاد می‌شود به نفع سفید است. چون سفید در مقابل پیاده‌ی ضعیف d6 سیاه، پیاده‌ی قوی e4 را دارد که مزاحم سوارهای حریف در مرکز می‌شود.

یکی دیگر از راه‌های چاره‌ی سیاه برای تغییر وضع در شکل ۲۹۳ تحریک و یا وادار ساختن سفید به جلو راندن پیاده به خانه‌ی d5 است. به این منظور سیاه اسب وزیر را در خانه‌ی c6 گسترش می‌دهد.

پس از حرکت d5 و بسته شدن مرکز، که گاهی به اختیار و زمانی به اجبار انجام می‌شود، راههای بازی دو هماورد به وضوح نمایان می‌شود. به این معنا که از نقطه نظر موضعی (پوزیسیونی) راه بازی سفید در جناح وزیر و عملیات سیاه در جناح شاه خواهد بود. سفید پیاده‌ی ضعیف d6 را هدف می‌گیرد و به این منظور باید b4 و سپس c5 بازی کند. اگر سیاه در برابر این نقشه‌ی سفید به دفاع غیرفعال اکتفا کند، پیشروی پیاده‌های سفید، اجباراً باعث ضعیف شدن ساختار پیاده‌های مرکزی سیاه خواهد شد. بنابراین سیاه باید «روش حمله‌ی متقابل» را انتخاب کند و در وضعی که مرکز بسته شده است، با f5... پیاده‌ی e4 سفید را مورد حمله قرار بدهد.

درباره‌ی واکنش سفید به حرکت f5... سیاه، پیشنهادات متفاوتی مطرح شده است که ارزشمندترین آنها حرکت f3 است.

بعد از بازی d5، سفید همچنین می‌تواند راه طولانی دیگری را انتخاب کند. او می‌تواند ضمن حفظ مرکز، قلعه بزرگ برود و حمله‌ی شدیدی را علیه جناح شاه سیاه به راه بیاندازد (راه سامیش). واضح است که در مقابل این نقشه‌ی سفید، سیاه سعی می‌کند در جناح وزیر دست به حمله بزند. زیرا در این حالت هم عملیات مطلقاً دفاعی و غیرفعال، به نفع سفید تمام می‌شود.

اکنون که با ایده‌های دو طرف بازی، آشنا شده‌ایم، در زیر راههای گوناگون این دفاع با رعایت اختصار مورد بررسی قرار می‌گیرد.

راه متعارف

1.d4	**♘f6**
2.c4	**g6**
3.♘c3	**♗g7**

گسترش فیل در حالت فیانکتو، از لحاظ نظارت آن بر خانه‌ی مرکزی d4 و قطر بزرگ a1-h8 نقش مهمی را در نبرد آینده‌ی دو هماورد بازی می‌کند.

4.e4	**d6**

حرکات d6... و g6... حرکات بنیادی دفاع هندی شاه هستند. سیاه ضمن گشودن راه خروج فیل وزیر برای جدال در وسط صحنه آماده

می‌شود و این کار را با c5... یا e5... و با کمک سلاح دورزن مستقر در خانه‌ی g7 انجام خواهد داد.

5.♘f3

لازم است خاطرنشان شود که سفید قبل از اقدام به گسترش قوا باید ابتدا درباره‌ی خانه‌ی گسترش سوارهای خود فکر کند. مثلاً در اینجا سفید علاوه بر حرکت بالا می‌تواند اسب شاه را در خانه‌ی e2 هم گسترش بدهد (بررسی آن را بعداً خواهیم دید).

5. ... 0-0

اگر سیاه به‌جای حرکت بالا، 5...♘bd7 بازی کند سفید از راه زیر به برتری می‌رسد:

6.e5! d×e5 7.d×e5 ♘g4 8.e6 f×e6 9.♘g5 ♘d e5 10.♕×d8+ ♔×d8 11.♗f4! ±

6.♗e2

گسترش فیل در این خانه نسبت به خانه‌ی d3 بهتر است، زیرا پشتیبانی وزیر از پیاده‌ی d4 محفوظ می‌ماند و اگر سیاه ♗g4... بازی کند اسب f3 آچمز نخواهد بود. سفید همچنین می‌تواند به روش زیر حمله در جناح شاه را شروع کند.

6.h3! e5 7.d5 h6 8.♗e3 ♔h7 9.g4 ♘g8 10.♕d2 b6 11.o-o-o ♘a6 12.♗e2

چشم‌انداز بازی برای سفید خوشایندتر است. مثال:

12. ...♘c5 13.h4 ♘e7 14.♖d g1 ♖h8 15.g5

سفید برتری دارد.

در بازی متن پاسخ اصلی سیاه چنین است:

6. ... e5

این حرکت را آلخین توصیه کرده است. علاوه بر این حرکت، سیاه امکانات زیر را هم در اختیار دارد:

1) 6. ...♘b d7 7.e5! d×e5 8.e×d5 ♘g4 9.e6 f×e6 10.o-o ♘c5 11.♗g5 ♗f6 12.♕c1 c6 13.♗×f6 ♘×f6 14.b4 ♘d7 15.♕e3

برتری سفید آشکار است.

2) 6. ...♗g4 7.o-o ♘f d7 8.♗e3 e5 9.d5 ♗×f3 10.♗×f3 f5 11.b4 a5 12.a3 ♔h8 13.♕b3 ♘a6

طرفین بازی در یک وضعیت پیچیده مبارزه را در جناح مورد نظر خود ادامه می‌دهند.

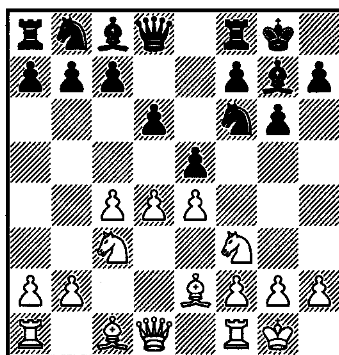
حالا به اصل بازی برمی‌گردیم، ولی ابتدا این نکته را باید متذکر شد که سفید در اینجا می‌تواند یکی از دو راه استراتژیک زیر را انتخاب کند؛ به این معنی که یا حالت تنش در جبهه‌ی مرکزی را تا مدتی همچنان حفظ کند و یا آن که مرکز بازی را به قصد آغاز عملیات جنگی در جناح وزیر ببندد.

سفید حالت تنش در مرکز را حفظ می‌کند.

7.0-0

(شکل ۲۹۴)

اگر در شکل بالا سوارها را در عرصه‌ی



۲۹۴

شطرنج نادیده بگیریم همان وضع شکل ۲۹۳ را پیش رو خواهیم داشت. در این وضعیت سیاه دو راه اساسی ♘bd7...7 و ♘c6...7 را در مقابل دارد که در زیر هر یک جداگانه بررسی می‌شود:

شاخه‌ی اول

7. ... ♘bd7

در این راه قصد سیاه آن است که برای مقابله با تاخت و تاز حریف در جناح وزیر، اسب را در خانه‌ی c5 بنشاند و با a5.. موقعیت آن را در این پایگاه محکم کند و بالاخره برای تدارک بازی متقابل در مرکز کوشش نماید.

8.♖e1

اگر سفید به 8.d×e5 و تسویه‌ی مرکز اقدام کند به خطای فاحشی دست زده است، و وضعی که درست می‌شود به سود سیاه خواهد بود، چون خانه‌ی d4 به صورت قرارگاه مناسبی برای اسب سیاه در می‌آید، حال آن‌که خانه‌ی d5 در دسترس سوارهای سفید نیست.

8.d5 a5 9.♘e1 (9.♕c2 ♘e8!=) الخ ♘c5

8. ... c6

بازی ♖e8...8 مفهومی ندارد و با جواب !9.d5 روبرو خواهد شد.

9.♗f1!

1) 9. ... e×d4

ایده‌ی اقدام سیاه برای ترک مرکز همان است که قبلاً درباره‌ی آن صحبت شده است.

10.♘×d4 ♖e8
11.♗f4 d5
12.c×d5 ♘×d5
13.e×d5 ♖×e1
14.♕×e1 ♗×d4
15.♖d1 ♗g7
16.d×c6 b×c6
17.♗c4

سفید برتری آشکار دارد.

2) 9. ... ♕c7
10.♖b1

سفید با این حرکت هم رخ را از راه فیل سیاه خارج می‌کند و هم اجرای b4 و هجوم در جناح وزیر را تدارک می‌بیند.

10. ... a5
11.b3

روشن است که بازی 11.a3 درست نیست زیرا پس از 11...a4 پیشروی، b4 برای همیشه غیرممکن می‌شود.

11. ... ♖fd8
12.a3 ♘f8
13.d5 ♗d7

14.♗d2 ♗e8
15.♗d3

دو هماورد وضع برابر دارند.

شاخه‌ی دوم

7. ... ♘c6

چنان که قبلاً گفته شد، ایده‌ی سیاه آن است که حریف را به پیش راندن پیاده‌ی وزیر تحریک کند تا مرکز بسته شود و آنگاه با خاطر آسوده در جناح شاه به حمله بپردازد. سفید هم معمولاً از نظر سیاه استقبال می‌کند و بازی را چنین ادامه می‌دهد.

8.d5

تأخیر در اجرای حرکت بالا در بازی سفید تأثیر کمتری دارد. مثال:

8.♗e3 ♘g4 9.♗g5 f6 10.♗c1 f5 11.♗g5 ♗f6 12.♗×f6 ♕×f6 13.d5 ♘d8 14.♘e1 ♕e7 15.♗×g4 f×g4 16.f3 g×f3 17.♖×f3 ♖×f3 18.♕×f3 ♘f7=

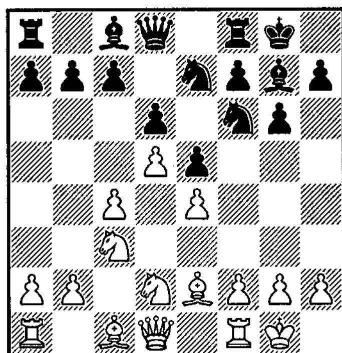
8. ... ♘e7

اسب سیاه در این پست نقش مهمی را در بازی انجام می‌دهد.

الف) 9.♘d2

سفید اسب را به خانه‌ی d2 عقب می‌کشد تا پس از b4 آن را در پایگاه b3 بنشاند و فشار بر خانه‌ی c5 را زیاد کند.

اگر سفید با اندیشه‌ی تسریع در وارد ساختن فشار بر جناح وزیر بلافاصله 9.b4 بازی کند، این کار به سیاه امکان می‌دهد تا با بهترین جواب



۲۹۵

یعنی 9...♘h5 خانه‌ی مهم f4 را در دسترس این اسب قرار بدهد. برعکس پاسخ 9...a5 در واقع حریف را به اجرای نقشه‌ی استراتژیک‌اش یاری می‌رساند. از این قرار:

9.b4 a5 10.b×a5 ♖×a5 11.♘d2! ♘d7

که در پی آن اجرای حرکات زیر در نظر خواهد بود:

12.♘b3 13.c5 14.a4 15.♗a3 الخ

9. ... a5

سیاه می‌خواهد به کمک این حرکت اجرای طرح استراتژیک سفید را کُند کند و در همان حال فعالیت جنگی خود را در جناح شاه پیش ببرد.

10.a3

1)	10. ...	♘d7
	11.♖b1	f5
	12.b4	b6
	13.f3	f4
	14.♘b3	a×b4
	15.a×b4	g5

16.c5

سفید کمی برتری دارد.

2) 10. ... c5

ایده‌ای که در پس این حرکت است، بستن بازی و اطمینان خاطر از جناح وزیر است، پیش از آن که به بازی متقابل در جناح شاه دست زده شود. در چنین وضعیت، واکنش طبیعی سفید آن است که ستون اسب وزیر را باز کند. حال آن که گشودن مرکز بازی با 10.d×c6 به اندازه‌ی راهی که اشاره شد امیدبخش نیست.

11.♖b1	**♘e8**
12.b4	**a×b4**
13.a×b4	**b6**
14.b×c5	**b×c5**
15.♘b3	**f5**
16.♗g5	**h6!**
17.♗×e7	**♕×e7**
18.♖a1	**♖×a1**
19.♕×a1	**♘f6**

دو طرف وضع برابر دارند.

ب) 9.♘e1

این دفعه سفید اسب را به خانه‌ی e1 پس می‌کشد تا ضمن ممانعت از انتقال اسب حریف به خانه‌ی h5 آن را در جایگاه مرکزی d3 بنشاند و از آنجا جناح وزیر و مرکز را زیر نظر بگیرد و در صورت لزوم در امر دفاع در جناح شاه مشارکت کند.

9. ... ♘d7

اندیشه‌ی این حرکت تدارک پیشروی f5 است.

استاد «ایوه» تئوریسین بزرگ، پیشنهاد می‌کند که سیاه برای آسودگی خیال از جناح وزیر، در اینجا c5... بازی کند و بعد در جناح شاه عملیات را شروع کند. در آن حال اگر سفید پیاده‌ی c5 را در حین عبور بزند بعد از پاسخ b×c6 سوارهای سیاه در مرکز جبهه وضع بهتری پیدا می‌کنند. اینک مثال مختصری از این پیشنهاد نشان داده می‌شود:

9. ...c5 10.♗e3 ♘e8 11.a3 f5 12.f3 f4 13.♗f2 g5 14.b4 b6 15.♘d3 h5=

مثال بالا یک نمونه از طرز عمل دو هماورد را در دو جناح نشان می‌دهد.

10.♘d3

چنان که می‌دانیم هدف حرکت بالا ایجاد تحرک فوری قوا در جناح وزیر و وارد آوردن فشار در مرکز جبهه و بالاخره برقراری موازنه در برابر یورش سیاه در جناح شاه است.

10. ... f5

11.e×f5!

11.f3 f4 12.♗d2 g5 13.♖c1 ♘f6 14.c5 ♘g6 15.♘b5 a6! 16.♘a3 g4! 17.♗e1 g3

وضع طرفین یکسان است. (پاخمن - پادفسکی، سال ۱۹۵۶)

11. ... g×f5

به نظر «اِوَنس» استاد آمریکایی شطرنج، حرکت 11...♘×f5 بازی را به تساوی وضع می‌رساند، اما در آن حال خانه‌ی e4 قرارگاه

مستحکمی برای سوارهای سفید می‌شود و به علاوه حرکت f4 نیز موقعیت سیاه را متزلزل می‌سازد.

12.f4	**e4**
13.♘f2	**♔h8**
14.♔h1	**♘f6**
15.♗e3	**♖g8**
16.♖g1	

این بازی در سال ۱۹۵۴ در مسابقه‌ی آمریکا و شوروی میان اِوَنس و تایمانف انجام گرفته و در این‌جا سفید به مختصر برتری رسیده است.

سفیدْ مرکز جبهه را می‌بندد

7.d5

این یک تصمیم استراتژیک مهم است که سفید فوراً مرکز را می‌بندد و از نقل مکان اسب وزیر حریف از راه خانه‌های c6 و e7 به جناح شاه ممانعت به عمل می‌آورد.

سفید در اینجا می‌تواند راههای دیگری را هم انتخاب کند که بررسی دو راه ذیلاً به اختصار آورده می‌شود:

1) 7.d×e5 d×e5 8.♕×d8 ♖×d8 9.♘×e5 ♘×e4 10.♘×e4 ♗×e5 11.♗g5 ♖d4!

سفید از انتخاب این راه بازی سودی نمی‌برد.

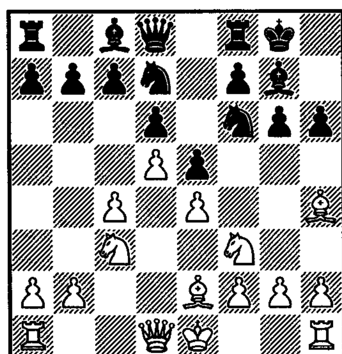
2) 7.♗e3 ♘g4 8.♗g5 f6 9.♗h4 ♕d7 10.d5 f5 11.e×f5 (11.♘g5 ♗f6) g×f5 12.♘g5 ♕e8 13.♗×g4 f×g4 14.♘g e4 ♕g6 15.o-o ♗f5 16.♖e1 ♘d7 17.♕e2 ♗f6! 18.♗×f6 ♘×f6

سیاه دارای بازی متقابل خوبی است.

7. ...	**♘bd7**
8.♗g5	

سفید با آچمز ساختن اسب سیاه مانعی جدی بر سر راه حرکت کلیدی f5 حریف ایجاد می‌کند و در این ضمن به فعال ساختن بازی خود در جناح وزیر می‌پردازد.

8. ...	**h6**
9.♗h4	



۲۹۶

در زیر دو راه متفاوت که سیاه برای خلاصی از قید آچمزی اسب می‌تواند برود مشاهده می‌شود:

1) 9. ...	**a6**

قصد سیاه جابه‌جا کردن وزیر است و به این منظور قبلاً از حرکت ♘b5 حریف جلوگیری می‌کند.

1.♘d2	**♕e8**
11.o-o	**♘h7**
12.b4	**♘g5**

13.♖c1	f5
14.f3	♕e7
15.♔h1!	

امکان +♘×f3... حریف را دفع می‌کند.

15. ...	♘f6
16.c5!	

امکانات سفید بهتر است. (پطروسیان - گلیگوریچ، سال ۱۹۵۹)

2) 9. ...	g5
10.♗g3	♘h5
11.h4!?	♘f4

حرکت 11...g4 ضعیف است. مثال:

12.♘h2 ♘×g3 13.f×g3 h5 14.o-o

با شانس بهتر برای سفید.

12.h×g5	h×g5
13.♗f1	f5
14.♘d2	♘c5
15.♕c2	c6

سیاه به بازی متقابل دست یافته است. (نیج - استین، سال ۱۹۶۳)

راه چهار پیاده

درگشایش «دفاع هندی شاه» اگر سفید ضعیف بازی کند اجرای حمله‌ی متقابل نیرومندی را به حریف امکان می‌دهد. یکی از آن موارد وقتی است که سفید مرکز را بیش از حد در معرض خطر بگذارد و این مورد در حمله‌ی چهار پیاده مشاهده می‌شود.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.f4

تمایل سفید به پیش راندن پیاده‌ها به قصد در تنگنا قرار دادن وضع بازی حریف قابل درک است. امـا یک چنین مـرکزی محکم و استوار نیست و سیاه اگر با قدرت بازی کند به امکانات متقابل کافی می‌رسد.

اگر بازی به روش زیر دنبال شود:

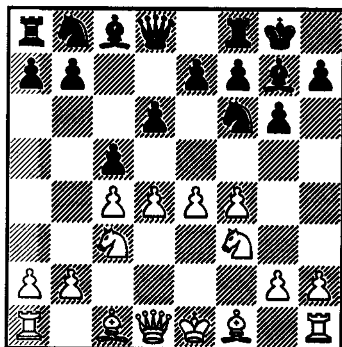
5.♗g5 h6 6.♗h4 o-o 7.f4

سیاه در جناح وزیر با استفاده از پیشروی پیاده‌هایش می‌تواند فعالیت جنگی مؤثری را به مرحله‌ی اجرا بگذارد. مثال:

7. ...c5 8.d5 b5! 9.c×b5 a6 10.b×a6 ♕a5 11.♕d2 ♘×a6 12.♘f3 ♘b4 13.♗e2 ♘×e4! 14.♘×e4 ♗f5 الخ

و پیچیدگیهایی که بوجود آمده مطلوب سیاه است:

5. ...	0-0
6.♘f3	c5!



۲۹۷

وضع بنیادی راه چهار پیاده در شکل فوق منعکس شده است. در ایـن وضـعیت، سیاه

عملیات رزمی فعالانه‌ای را آغاز می‌کند، با این هدف که آرایش نااستوار قوای سفید در مرکز را در هم بریزد. در زیر راههایی بررسی می‌شود که پس از ایجاد وضع بالا ادامه یافته است.

الف) 7.dxc5

این حرکت که توسط برونشتَین و گلر استادان شطرنج شوروی مطرح شده است سیاه را با مشکلی مواجه نمی‌سازد.

7. ... ♕a5

8.♗d3

ادامه‌ی بازی به روش زیر، موافق خواست سیاه خواهد بود:

8.cxd6 ♘xe4 9.dxe7 ♖e8

8. ... ♕xc5

تعقیب بازی به شیوه‌ی تال قهرمان سابق جهان نیز در خور توجه است. از این قرار:

8. ...♘b d7 9.♗d2 ♘xc5 الخ

9.♕e2 ♘c6

10.♗e3 ♕a5

11.o-o ♗g4

12.♖ab1 ♘d7

سیاه بازی خوبی دارد.

ب) 7.d5 e6!

8.♗e2

بعد از:

8.♗d3 exd5 9.cxd5 ♕b6!

شاه سفید نمی‌تواند قلعه برود زیرا یک سوار سفید از دست می‌رود. حالا اگر سفید 10.♘d2 بازی کند با جواب قوی سیاه به شرح زیر برخورد خواهد کرد:

10. ...♘g4! 11.♘c4 ♕d8 الخ

8. ... exd5

1) 9.cxd5 b5!

10.e5

درستی راه بازی زیر جای تردید دارد:

10.♗xb5 ♘xe4! 11.♘xe4 ♕a5+ 12.♔f2 ♕xb5 13.♘xd6 ♕a6

ارزیابی وضعیتی که بوجود آمده است و توجیه کار سیاه برای قربانی ساختن پیاده جهت به دست گرفتن ابتکار بازی، نیاز به بررسی بیشتر دارد.

10. ... dxe5

11.fxe5 ♘g4

12.♗f4

اگر سفید 12.♗g5 بازی کند، جواب سیاه 12...f6 خواهد بود و پس از:

13.exf6 ♗xf6 14.♗xf6 ♕xf6 15.♗xb5 ♗d7!

سیاه بازی خوبی خواهد داشت.

12. ... ♘d7

13.e6! fxe6

14.dxe6 ♖xf4!

حرکت 14...♘b6 غلط است، زیرا:

15.♕xd8 ♖xd8 16.e7 ♖e8 17.♗d6

15.♕d5! ♔h8

16.♕xa8 ♘b6

17.♕xa7 ♗xe6

18.o-o **♘e3**

سیاه در برابر قربانی دادن «تفاوت» جبران کافی دارد. (کرس ـ اسپاسکی، سال ۱۹۶۵)

2) **9.e×d5** **♘h5**

بازی 9...♖e8 هم خوب است. همچنین است حرکت 9...♗f5 و به دنبال آن ...♘e4

10.o-o

10.♗d2 ♗d4! الخ

10. ... **♗×c3!?**
11.b×c3 **♘g7**
12.♗e3

حالا فیل وزیر سفید میدان عمل کافی برای ابراز وجود ندارد. بنابراین نقشه‌ی سفید می‌تواند فدا ساختن یک پیاده با اجرای حرکت f5 باشد با این هدف که خانه‌ی f4 را آزاد سازد و قطر را به روی فیل باز کند.

12. ... **♘d7**
13.♗f2 **♘f6**
14.♘d2 **♖e8**
15.♗f3 **♗f5**

به علت کاهش قدرت تحرک پیاده‌های سفید در هر دو جناح و اشغال ستون باز در میانه‌ی میدان توسط رخ سیاه، وضعیت به نفع سیاه است.

ج) **7.♗e2** **c×d4**
8.♘×d4 **♘c6**
9.♗e3 **e5**

اگر سیاه 9...♗g4 بازی کند، سفید به روش زیر به برتری می‌رسد.

10.♘×c6 ♗×e2 11.♘×d8 ♗×d1 12.♖×d1 ♖f×d8 13.♔e2 ♖a c8 14.c5! d×c5 15.e5 الخ

(اولمن ـ گلیگوریچ، سال ۱۹۶۳)

10.♘×c6 **b×c6**
11.f×e5 **d×e5**
12.♕a4 **♗g4**
13.♖d1 **♕b8**

شانسهای طرفین یکسان است. (پانو ـ گلیگوریچ، سال ۱۹۶۳)

روش سامیش

در این راه بازی که سامیش شطرنج‌باز بزرگ آلمانی آن را متداول ساخته است، دورنمای مرکز بازی نسبت به راه چهار پیاده برای سفید بهتر و مناسب‌تر است.

ایده‌ی استراتژیک سفید، مثل راه «روزر» در دفاع سیسیلی، انتخاب قلعه‌ی بزرگ و هجوم در جناح شاه با جلو راندن پیاده‌ها به طرف حصار قلعه‌ی شاه حریف است.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6

5.f3

این حرکت مشخص‌کننده‌ی روش سامیش است پیاده‌ی f3 ضمن تقویت پیاده‌ی مرکزی e4، به‌عنوان تکیه‌گاهی برای پیشروی پیاده‌های رخ و اسب به طرف دیوار قلعه‌ی شاه سیاه به کار گرفته می‌شود.

«آوِزباخ» استاد شطرنج شوروی و نویسنده‌ی

کتاب آخر بازی، به همین نام ادامه‌ی بازی به روش زیر را توصیه می‌کند:

5.♗e2 o-o 6.♗g5

که در بازی بین نامبرده و پانو اینچنین تعقیب شده است:

6. ...c5 7.d5 a6 8.a4 ♕a5 9.♗d2 e5

(حرکت بهتر 9...e6 است به منظور باز کردن ستون شاه و اجرای عملیات متقابل در برابر حریف در جبهه‌ی مرکزی)

10.g4! ♘e8 11.h4 f5 12.h5! f4 13.g5 ♖f7 14.♗g4!

و سفید بر اثر معاوضه‌ی فیل بد خود به برتری موضعی (پوزیسیونی) قابل ملاحظه‌ای می‌رسد.

5. ... 0-0

اگر سیاه بلافاصله حرکت 5...e5 را بازی کند پس از:

6.d×e5 d×e5 7.♕×d8+ ♔×d8

شاه سیاه از رفتن به قلعه محروم می‌شود و فقط با یک بازی دقیق و حساب شده است که می‌تواند به برقراری تعادل وضع امیدوار باشد.

6.♗e3

از آنجا که سفید قصد رفتن به قلعه‌ی بزرگ را دارد گسترش سوارهای جناح وزیر را پیش می‌اندازد. در برابر حرکت 6.♗g5، بهترین جواب سیاه 6...c5 خواهد بود با این هدف که قطر بزرگ را به روی فیل شاه باز کند و حمله‌ی متقابل مؤثری را به مرحله‌ی اجرا بگذارد. برعکس بازی 6...e5 نادرست است و نتیجه‌ی آن به نفع سفید تمام می‌شود. در زیر دو مثال از این دو مورد را مشاهده می‌کنیم:

1) 6.♗g5 c5 7.d5 e6 8.♗d3 e×d5 9.e×d5 ♘b d7 10.♘g e2 ♘e5 11.o-o h6 12.♗h4 ♖e8

امکانات طرفین مساوی است.

2) 6.♗g5 e5? 7.d×e5 d×e5 8.♕×d8 ♖×d8 9.♗×f6 ♗×f6 10.♘d5

سفید دست‌کم یک «تفاوت» سود می‌برد.

6. ... e5

در این حالت که فیل وزیر سفید در خانه‌ی e3 گسترش یافته است بازی 6...♘bd7 سیاه را به اجرای حرکت c5... کمک می‌کند.

راه دیگر برای عملی ساختن c5... بازی b6... است. مثال:

6. ...b6 7.♗d3 ♗b7 (7...c5 8.e5 با تهدید ♗e4) 8.♘g e2 c5 9.d5 e6 10.o-o ♘b d7 11.♗g5 e×d5 12.♘×d5 ♗×d5 13.c×d5 a6! 14.♖c1 b5 15.b3 ♖e8

ابتکار در دست سیاه است. (گوفلد ـ اسپاسکی، سال ۱۹۶۳)

سیاه همچنین می‌تواند 6...♘c6 بازی کند با این فکر که پس از a6... و ♖b8 ... با اجرای حرکت b5... به حمله در جناح وزیر دست بزند، وقتی که سفید شاه را در قلعه‌ی بزرگ پناه خواهد داد.

7.d5

تعویض پیاده‌ها و ساده کردن بازی به نفع

سفید تمام نمی‌شود. به‌عنوان مثال بازی میان کالرو وگِلر، در سال ۱۹۶۳ در پایین دیده می‌شود:

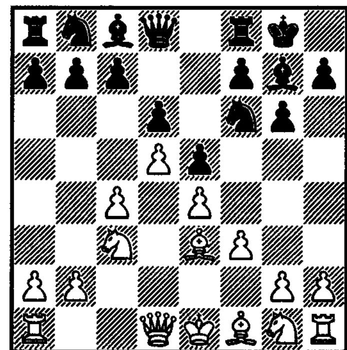
7.d×e5	d×e5
8.♕×d8	♖×d8
9.♘d5	♘×d5
10.c×d5	c6
11.♗c4	c×d5

حرکت 11...b5 و ادامه‌ی آن از این قرار است:

12.♗b3 ♗b7 13.o-o-o یا 13.♖c1 الخ

12.♗×d5	♘c6
13.o-o-o	♘d4
14.♗×d4	e×d4
15.♘e2	♗f5
16.♗×b7	♖b8
17.e×f5	♖×b7
18.♖d3	

وضع بازی طرفین تقریباً برابر است.



۲۹۸

شکل بالا وضعیت بنیادی روش سامیش را نشان می‌دهد که اغلب در شروع بازی «دفاع هندی شاه» ایجاد می‌شود. در این وضعیت، سفید از آزادی عمل نسبتاً بیشتری برخوردار است و از آن طرف، سیاه بهره‌برداری از بازی متقابل را در نظر دارد و به این منظور ممکن است اسب شاه را جابه‌جا کند و بعد حرکت f5... را بازی کند. سفید هم برای تحقق طرح استراتژیک خود قصد دارد شاه را در جناح چپ قلعه ببرد و با بازکردن خطوط در جناح راست، حمله به قلعه‌ی شاه حریف را به راه بیاندازد. معمولاً سیاه 7...c6 بازی می‌کند به منظور آن که ستون فیل وزیر را باز کند و قصد سفید را برای بردن شاه به قلعه‌ی بزرگ بر هم بزند. اما قبلاً راه دیگری به اختصار بررسی می‌شود که ایده‌ی آن متعلق به برونشتَین، استاد بزرگ شطرنج شوروی است:

7. ...	♘h5
8.♕d2	

سفید می‌تواند با گسترش اسب در خانه‌ی e2 از وارد شدن به این راه بازی اجتناب کند.

8. ...	♕h4+

این حرکت پیشنهادی برونشتَین است که در سال ۱۹۵۶ مطرح ساخته است.

9.g3

حرکت 9.♕f2 منجر به معاوضه‌ی وزیرها می‌شود و به دفاع سیاه کمک می‌دهد.

9.♗f2 ♕e7 10.o-o-o f5 11.♔b1 ♘d7 12.e×f5 g×f5 13.♘h3 e4!?

نتیجه‌ی این وضعیت روشن نیست.

(میلس ـ واندرویل، سال ۱۹۸۷)

9. ...	♘×g3!?

10.♕f2

10.♗f2 ♘×f1 11.♗×h4 ♘×d2

در نتیجه سیاه یک پیاده سود برده است.

10. ...	**♘×f1**
11.♕×h4	**♘×e3**
12.♔e2	**♘×c4**

سیاه در برابر از دست دادن وزیر، دو سوار و دو پیاده‌ی حریف را از صحنه‌ی کارزار خارج ساخته است، ضمن آن که در حال حاضر ابتکار عملیات را هم در دست دارد. وضعیتی که ایجاد شده بسیار پیچیده است و پیش‌بینی نتیجه دشوار می‌باشد.

حالا به ذکر دو مثال درباره‌ی راه معمول بازی مبادرت می‌شود:

	7. ...	**c6**
1)	**8.♕d2**	**c×d5**
	9.c×d5	**♘bd7**

9. ...♘a6 10.♗d3 ♘c5! 11.♗c2 a5=

10.♘ge2	**a6**
11.♘c1	**♘h5**
12.b4	**f5**
13.♘b3	**♘b6**
14.♗d3	**♘f4!**

و سیاه خیلی زود ابتکار بازی را در دست گرفته است.

(کورچنوی ـ گِلِر، سال ۱۹۶۳)

2)	**8.♗d3**	**c×d5**
	9.c×d5	**♘bd7**
	10.♘ge2	**♘c5**

بازی بهتر ♘h5...10 و سپس f5... است.

11.♗c2	**♗d7**
12.b4!	**♘a6**
13.♖b1	**♘h5**
14.o-o	**♘f4**
15.♕d2	**♘×e2+**
16.♘×e2	**♘c7**
17.a4	

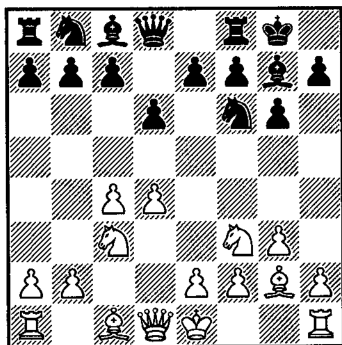
برتری با سفید است.

شاخه‌ی اصلی

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7

در راه اصلی، سفید فیل شاه را در حالت فیانکتو گسترش می‌دهد تا این فیل بیشترین تأثیر را بر روی قطر بزرگ اعمال کند و به علاوه ضمن حمایت از پیاده‌های مرکزی در صورت لزوم در کار دفاع از شاه سفید نیز شرکت داشته باشد.

4.g3	**d6**
5.♗g2	**o-o**
6.♘f3	



۲۹۹

شکل بالا وضع اساسی راه اصلی را نشان می‌دهد. این راه تا مدت زمانی زیاد انتخاب می‌شده است اما امروزه زیاد بازی نمی‌شود.

ادامه‌ی بازی به شیوه‌ی زیر:

6.e4 e5 7.♘g e2

نسبت به راه متن ضعیف است و پس از:

7. ...e×d4 8.♘×d4 ♘c6 9.♘×c6 b×c6 10.o-o ♘d7 11.♕c2 ♕f6 12.♘e2 ♖e8

سیاه به تساوی می‌رسد.

(نایدورف - برونشتَین، سال ۱۹۵۰)

در شاخه‌ی اصلی بازی، پس از حرکت ششم سفید، طرفین می‌توانند راههای متعددی انتخاب کنند. مثال:

1) 6. ... ♘c6
7.o-o e5
8.d5 ♘e7
9.e4

حرکت 9.c5 ضعیف است و سیاه این‌طور جواب خواهد داد:

9...e4! 10.c×d6 ♕×d6 الخ

9. ... ♘d7
10.b4! a5
11.b×a5 ♖×a5
12.a4 f5
13.♗e3

بازی سفید بهتر است. (کروچنوی - ساوِن، سال ۱۹۶۲)

2) 6. ... ♘c6
7.o-o a6
8.d5 ♘a5
9.♘d2 c5
10.♕c2 ♖b8
11.b3 b5
12.♗b2 e5
13.e4 ♘h5
14.♖ac1 ♗h6!

ابتکار در دست سیاه است (کورچنوی - بولسلاوسکی، سال ۱۹۶۳)

3) 6. ... c5
7.d5 ♘a6
8.o-o ♘c7
9.a4 ♖b8

بازی بهتر 9...b6 است که با a6... تعقیب شود و اجرای حرکت b5... میسر گردد.

10.♘e1! e6
11.d×e6 ♗×e6
12.♗f4 ♘fe8
13.♕b3 ♗d7
14.♘d3 ♘e6
15.♗d2 ♘f6
16.♘f4 ♘d4
17.♕d1

سفید می‌تواند خانه‌ی d5 را به نحو اطمینان‌بخشی با اسب خود اشغال کند. حال آن که اسب سیاه در خانه‌ی d4 پایگاه نیرومندی ندارد و با حرکت e3 ناچار به ترک موضع می‌باشد. برتری با سفید است (کورچنوی - گلیگوریچ، سال ۱۹۶۳)

4) 6. ... ♘bd7

گسترش اسب در خانه‌ی d7 (به‌جای c6) به این معنی است که سیاه می‌خواهد e5... بازی کند و پیاده‌ی d4 را مورد حمله قرار بدهد و بعد از تعویض پیاده‌ها و یا اجرای حرکت d5 آن وقت اسب را در پایگاه c5 بنشاند و به پیاده‌ی e4 حمله کند.

7.o-o e5
8.e4 c6
9.d×e5 d×e5
10.h3

این یک حرکت احتیاطی برای جلوگیری از اجرای حرکت ♘g4... است.

10. ... ♕e7
11.♗e3 ♘c5
12.♕c2 ♘h5
13.♖ad1 f5
14.♔h2 ♘e6
15.♘e2 f4

سیاه در جناح شاه دارای امکانات حمله است. (بِزروسکا ـ تال، سال ۱۹۶۳)

5) 6. ... ♘bd7
7.o-o e5
8.e4 c6

ضمن پیشگیری از آمدن سوار حریف به خانه‌ی d5 راهی باز می‌کند تا وزیر در صورت لزوم به جناح وزیر برود.

9.h3 ♕b6
10.♖e1 ♖e8

یک راه دیگر بازی به شرح زیر است:

10. ...e×d4 11.♘×d4 ♘g4 12.♘ce2! ♘g e5 13.b3 ♘c5 14.♗e3 a5 15.♖a b1 ♖e8 16.♘c3 الخ

(پورتیش ـ گلیگوریچ، سال ۱۹۶۴)

11.d5 c×d5
12.c×d5 ♘c5
13.♖b1 a5

برای آن است که از حرکت b4 و حمله به اسب خانه‌ی c5 ممانعت کند.

14.♗e3 ♗d7
15.♘d2 ♕c7
16.♕e2 ♖fc8
17.♘b5

برتری با سفید است. (بولسلاوسکی ـ بوبکوف، سال ۱۹۶۱)

دفاع هندی شاه
شاخه‌ی اصلی ـ راه یوگوسلاو

کیخسرو کهیایی ـ هایگارت

(ایران) ـ (انگلیس)

سال ۱۹۶۴

1.d4 ♘f6
2.c4 g6
3.g3 ♗g7
4.♗g2 o-o
5.♘c3 d6
6.♘f3 c5

حرکت مشخص‌کننده‌ی راه یوگسلاو همین است. منظور سیاه این است که تصمیم سفید برای چگونگی صف‌آرایی پیاده‌ها در مرکز، هرچه

زودتر روشن شود.

7.o-o

در اینجا حرکت معمول d5 است و به دنبال آن سیاه یا با حرکت 7...e5 در مرکز دست به عملیات می‌زند. مثال:

8.d×e6 «e.p.» f×e6 (8...♗×e6 9.♘g5±) 9.o-o d5 10.c×d5 e×d5 11.♘g5

با مختصر برتری برای سفید

و یا 7...♘a6 و به دنبال آن حرکات ♘c7... و a6... و سپس ♖b8... و بالاخره b5... به اجرای عملیات در جناح وزیر می‌پردازد.

7. ... ♘c6

8.d×c5

در چنین وضعیتی معمولاً سفید 8.d5 بازی می‌کند و یکی از راههای ادامه‌ی آن که بارها در مسابقات بازی شده به شرح زیر است:

8.d5 ♘a5 9.♘d2 a6 10.♕c2 ♖b8 11.b3 b5

و در آن حال سفید به خاطر در اختیار داشتن فضای بیشتر در مرکز، کمی برتری دارد. ضمن آن که سیاه هم در جناح وزیر دارای امکانات متقابل می‌باشد.

یک راه دیگر که کمتر بازی می‌شود حمایت از پیاده‌ی وزیر با حرکت 8.e3 است، از این قرار:

8.e3 ♗g4! 9.h3 ♗×f3 10.♗×f3 ♘d7

وضع طرفین یکسان است.

اما سفید با انتخاب حرکت متن ترجیح داده است به‌جای بستن مرکز و فعالیت طرفین در جناحهای مختلف؛ با ایجاد یک حالت همانند، از برتری خود به خاطر داشتن نوبت بازی بهره‌برداری کند.

8. ... d×c5

9.♗e3

9.♕×d8 ♖×d8 10.♗e3 ♗e6=

9. ... ♗e6

10.♖c1 ♕a5!?

ادامه‌ی روش «قرینه‌سازی» به نفع سیاه نیست. مثال:

10. ...♖c8 11.♗×c5 ♗×c4 12.♕a4 سپس ♖fd1

وضعیتی که بوجود آمده برای سیاه مطلوب نیست. بعد از:

10. ...♗×c4 11.♗×c5 ♕a5 12.♗e3 ♖f d8 13.♗d2 ♕a6 14.b3 ♘d5

وضع دو طرف کمابیش برابر است.

11.♕b3

پس از ادامه‌ی بازی به روش زیر:

11.♕a4 ♕×a4 12.♘×a4 b6 13.♘g5 ♗d7 14.♖a d1 ♖a c8 15.♘c3 ♖f d8 15.h3 h6

سفید وضع فشرده‌ای پیدا می‌کند.

11. ... ♕a6

سیاه در سلسله حرکات اخیر خود همه‌جا به عوض دفاع روش «حمله‌ی متقابل» را انتخاب کرده است.

12.♘d2 ♖ad8!

ضمن نقل مکان رخ از مسیر آتش پنهان فیل حریف، به طور غیرمستقیم از پیاده‌ی c5 دفاع می‌نماید و در عین حال تنها ستون باز را اشغال می‌کند.

بازی 12...♘a5 با جواب زیر برخورد می‌کند.

13.♕b5 ♕×b5 14.♘×b5

با تهدید دوگانه‌ی ♗×c5 و ♘c7. یا آن که:

13. ...♗×c4 14.♘×c4 ♘×c4 15.♕×a6

و سفید به برتری قاطع می‌رسد.

13.♖fd1	**♘a5**
14.♕b5	**♕×b5**
15.c×b5?	

سفید با این حرکت امکانات متقابل خود را محدود می‌سازد. حرکت صحیح 15.♘×b5 است که ادامه‌ی آن چنین خواهد بود.

15. ...b6 16.b3 (16.♘×a7 ♘×c4!) ♖d7 الخ

با اندک برتری برای سیاه.

15. ...	**b6**
16.b3	**♖d7**
17.h3	**♖fd8**
18.♔f1?	

در حالی که سیاه نقشه‌ی مشخصی را دنبال می‌کند، سفید به عوض مقابله‌ی جدی با آن، اجـــرای طـــرح مشکـــوکی را در نـظر دارد. و می‌خواهد شاه را به کمک رخ d1 برساند. اما ادامه‌ی بازی نادرستی این طرح را ثابت می‌کند.

حرکت 18.♘f3 می‌توانست تلاشی باشد در جهت بی‌اثر ساختن فشار حریف بر روی ستون وزیر. اما سفید این آخرین فرصت را از دست می‌دهد. هر چند در آن حالت هم برتری از آن سیاه خواهد بود.

18. ...	**♘d5**
19.♘×d5	**♗×d5**
20.♗×d5	**♖×d5**
21.♔e1	

این تنها حرکت است. شاه به یاری اسب آچمز و رخ می‌آید، اما دیگر دیر شده است.

21. ...	**♗b2**

سیاه برای بهره‌برداری از برتری بدست آمده باید به نحوی فعال بازی کند و هماهنگی آرایش قوای سفید را از بین ببرد.

22.♖c2	**♗a3**
23.♖c3	**♘b7**

تنها سوار غیرفعال سیاه پا به میدان عملیات می‌گذارد. این حرکت از بازی ...♗b4 قوی‌تر است. مثال:

23. ...♗b4 24.♖d3 ♖×d3 25.e×d3 ♖×d3 26.♔e2 ♖d7 27.♘c4 ♖×d1 28.♔×d1

قضاوت درباره‌ی قطعیت پیروزی سیاه در این پایان بازی مشکل است.

24.♗f4

24.♖d3 ♖×d3 25.e×d3 ♘d6 26.♘c4 ♗b4+ 27.♔e2 ♘×b5

برد سیاه دشوار بنظر نمی‌رسد.

24. ...	**g5!**

سیاه برای وارد ساختن اسب به صحنه‌ی عملیات، لازم است نظارت فیل حریف بر خانه‌ی d6 را از میان بردارد. او این کار را به بهای قربانی یک پیاده عملی می‌سازد.

25.e4

۳۰۰

25. ...	**♖d7**
26.♗×g5	

26.♗e3 ♗b4 27.♖c2 ♘d6 28.a4 ♘×e4

و پس از تعویض سوارها، یک پایان بازی «شاه و پیاده» ایجاد می‌شود که سیاه یک پیاده بیشتر دارد و به آسانی بازی را می‌برد.

26. ...	**♗b4**

قبل از ورود اُسب به خانه‌ی d6 رخ سفید باید از عرض سوم رانده شود.

27.♖c1	**♘d6**
28.f3	**♘×b5**

سفید تسلیم می‌شود.

دفاع هندی شاه

کاسپاروف ـ گئورگیو

سال ۱۹۸۸

1.d4	**♘f6**
2.c4	**g6**
3.♘c3	**♗g7**
4.e4	**d6**
5.f3	

سفید در برابر دفاع هندی شاه، روش سامیش را برمی‌گزیند.

5. ...	**0-0**

5. ...c5 6.d×c5 d×c5 7.♕×d8+ ♔×d8 8.♗e3 ♘f d7 9.♘g e2 ♘c6 10.o-o-o b6

با اندک برتری سفید

6.♗e3

این سوار در پشت سربازان خودی در موضع خوبی قرار گرفته است و از آن جا می‌تواند روی هر دو جناح عمل کند.

6. ...	**e5**

یک راه دیگر بازی به طریق زیر است:

6. ...♘b d7 7.♗d3 a6 8.♘g e2 c5 9.♕d2 c×d4 10.♘×d4 e6 11.o-o d5 12.e×d5 e×d5 13.♖a d1 d×c4 14.♗×c4 ♕c7! 15.♗b3 ♘c5 16.♗c2 ♘e6 17.♗b3 ♘c5 18.♗c2 ♘e6

با شانسهای برابر.

(تیمان ـ هجارتارسون، سال ۱۹۸۷)

7.d5

حفظ حالت تنش در مرکز، به سیاه امکان

می‌دهد تا به تساوی وضع برسد:

7.♘g e2 c6 8.♕d2 e×d4 9.♗×d4 ♗e6 10.♘f4 c5! 11.♗e3 ♘c6 12.♗e2 ♘d4 13.o-o a6 14.♗d3 ♘d7 15.♘c e2 ♘e5 الخ

7. ... c6

سیاه قصد دارد ستون فیل وزیر را باز کند و مانع شود که حریف شاه را به قلعه‌ی بزرگ ببرد.

8.♕d2

از ادامه‌ی بازی به روش زیر، چیزی عاید سفید نمی‌شود:

8.d×c6 b×c6 9.♕d2 ♕e7 10.o-o-o ♖d8 11.c5 d5

8. ... c×d5!

9.c×d5 ♘bd7

از آن‌جا که تهدید 10.♘b5 با حرکت 10...♘c5 جواب داده می‌شود، بنابراین حرکت متن از 9...a6 بهتر است.

10.♘ge2

ادامه‌ی بازی به روش زیر بی‌موقع است:

10.g4 a6 11.h4 h5! 12.♗g5 ♕a5 13.g×h5 ♘×h5 14.♗e7? ♖e8 15.♗g5 (15.♗×d6 ♘g3 سپس 16...♕b6) ♘d f6

(تال - گلیگوریچ، سال ۱۹۵۸)

10. ... a6

این یک حرکت مفید است، سیاه آشکار شدن قصد سفید را انتظار می‌کشد.

11.♘c1

اگر سفید 10.a4 بازی کند واکنش سیاه 10...h5 خواهد بود.

11. ... ♘h5

12.♗d3 f5

13.♘1e2 ♘df6

سفید به خاطر اتلاف دو «زمان» در موقع گسترش اسب شاه، ابتکار بازی را به حریف واگذار کرده است.

14.e×f5 g×f5

15.♘g3 e4!

سیاه که از لحاظ گسترش نیروها از حریف سبقت گرفته است، برای بازکردن بازی وگشودن قطر بزرگ که دلخواه اوست یک پیاده را قربانی می‌سازد.

16.♘×h5 ♘×h5

17.f×e4 f4!

18.♗f2 ♗g4

در این وضعیت، رفتن شاه به قلعه‌ی کوچک خطرناک است و از طرفی فراری ساختن فیل g4 برای آنکه شاه بتواند به قلعه‌ی بزرگ برود (بطوری که در حرکت متن اجرا شده است) رخنه‌ی ناخوشایندی در اردوگاه سفید، در خانه‌ی g3 ایجاد می‌کند.

19.h3

19.♗e2 f3 الخ

19. ... ♗d7

20.o-o-o ♗e5

21.♔b1 ♕f6

22.♗e2 ♘g3

23.♗×g3 f×g3

24.♗f3

سفید ستون f را می‌بندد تا از نفوذ بدفرجام سوارهای سنگین حریف به خانه‌ی f2 جلوگیری کند. مثال:

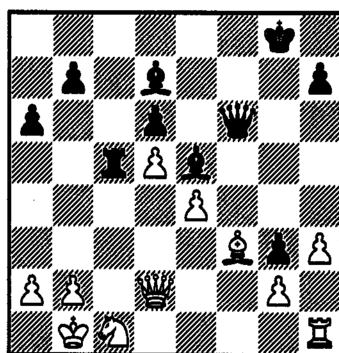
24.♗g4 ♗×g4 25.h×g4 ♕g6 سپس ♖f2

24. ... ♖ac8
25.♘e2 ♕g6
26.♖c1 ♖×c1+
27.♕×c1

27.♖×c1 ♗×h3 و یا 27.♘×c1 ♗f4 الخ

27. ... ♖c8
28.♕e3 ♕f6
26.♕d2 ♖c5
30.♘c1

منظور آن است که تهدید 30...♖b5 سیاه را با ♘d3 جواب بدهد، اما تهدید دیگری هم مطرح است.



۳۰۱

30. ... ♗f4
31.♕b4 ♗b5!

حالا تهدید سیاه چنین است:

32. ... ♗×c1 33.♖×c1 ♗d3+ الخ

32.♘b3 ♗d3+
33.♔a1 ♖c2
34.♖b1

34.♘d4 ♖c4

34. ... ♗e5
35.♘c1 ♗×b2+
36.♕×b2 ♕×b2+

مات اجتناب‌ناپذیر است، زیرا:

37.♖×b2 ♖×c1#

دفاع هندی شاه

کاسپاروف ـ کارپوف

سال ۱۹۸۹

1.d4 ♘f6
2.c4 g6
3.♘c3 ♗g7
4.e4 d6
5.♘f3 0-0
6.♗e2 e5
7.0-0 ♘c6
8.d5 ♘e7
9.♘d2

9.♘e1 ♘d7 10.f3 f5 الخ

9. ... a5
10.a3

در یکی دیگر از رویاروییهای این دو قهرمان نامدار جهان، کاسپاروف با مهرهای سفید ادامه‌ی آرام زیر را انتخاب کرده است:

10.b3 c5 11.a3 ♘e8 12.♖b1 f5

13.b4 a×b4 14.a×b4

با امکانات برابر برای طرفین بازی.

10. ... ♘d7
11.♖b1 f5
12.b4 ♔h8

سیاه خانه‌ی g8 را جهت مانور اسب آزاد می‌سازد.

13.f3 ♘g8
14.♘b3?!

اسب در این پست، آینده‌ی درخشانی ندارد.

14. ... a×b4
15.a×b4 ♘df6
16.♗d2 ♘h5
17.g3 ♘hf6
18.♖f2 ♘h6
19.♖a1 ♖×a1
20.♕×a1 ♘f7

ما شاهد اجرای طرح آموزنده‌ای هستیم، هم در زمینه‌ی دفاع و هم در جهت تهاجم.

21.♕c1 f4!

در اوضاع و احوالی که سفید سرگرم رعایت جانب احتیاط است، سیاه حمله را آغاز می‌کند.

22.g4

پذیرش قربانی اهدایی حریف خطرناک است و به همین جهت سفید از قبول آن امتناع می‌ورزد، زیرا پس از حرکات زیر:

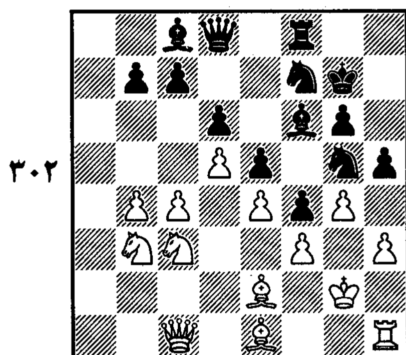
22.g×f4 e×f4 23.♗×f4 ♘h5 24.♗e3 g5

فشار قوای سیاه روی خانه‌های سیاه زحمت افزا خواهد شد.

22. ... h5
23.h3 ♘h7
24.♗e1 ♗f6

سفید مقهور حریف قرار گرفته و به دفاعی غیرفعال افتاده است.

25.♔g2 ♔g7
26.♖f1 ♘hg5
27.♖h1



۳۰۲

27. ... ♘×h3!?
28.♖×h3 ♘g5
29.♖h2?!

حرکت 29.♖h1 امکانات بهتری به سفید می‌دهد.

29. ... h×g4
30.f×g4 ♖h8

30. ...f3+ 31.♗×f3 ♘×f3 32.♕h6+ (32.♔×f3 ♗g5+) ♔f7 33.♔×f3 ♗g5 34.♕h3 الخ

حرکت 30...♕d7! با تهدید 31...f3 قابل توجه است.

31.♗h4

این حرکت اجباری است، چون در صورت معاوضه‌ی رخها ـ که منجر به اشغال ستون رخ توسط وزیر سیاه می‌شود ـ شاه سفید در موقعیت بدی قرار می‌گیرد.

31. ...	f3+
32.♗×f3	♘×f3
33.♗×f6+	♕×f6
34.♖×h8	♔×h8
35.♔g3	g5
36.♘e2	♔g7
37.♕h1	♘d4
38.♘b×d4	e×d4
39.♕d1	♕e5+
40.♔f3	♕f6+
41.♔g3	♕e5+
42.♔f3	♕f6+ =

نقل از مجله کیهان ورزشی. شماره ۲۵۲۱ مورخ ۱۳۸۳/۳/۱۶ (به قلم محمد زارعی)[۱]

آشنایی با اهالی شطرنج

این هفته استاد عباس لطفی



در المپیاد دوازدهم (مسکو)
نفر ایستاده، شادروان دکتر جمال‌الدین عصّار
رئیس وقت فدراسیون شطرنج و سرپرست گروه

بعد از مطلب استاد عبدالحسین نوابی، قصد داشتم، مهندس سهیل را که از نسل اول شطرنج ایران هستند معرفی کنم که به دلایلی انجام این کار میسّر نشد. تا این‌که به مهندس خشایار مصطفوی یکی از اعضای اولین تیم ملی شطرنج ایران، اعزامی به المپیاد ۱۹۵۶ مسکو تلفن زدم. ایشان مثل همیشه با گشاده‌رویی استقبالم کرد و گفت اصول حرمت پیشکسوتی حکم می‌کند که قبل از من با استاد عباس لطفی که از من چند سال بزرگتر هستند تماس بگیرید. با پیشنهاد مصطفوی به عباس لطفی زنگ زدم. موضوع ستون آشنایی با اهالی شطرنج را گفتم. از استاد نه جواب منفی شنیدم نه مثبت. نتیجه را به روز بعد موکول کردیم. رأس ساعت مقرر تلفن زد و گفت آماده‌ی دیدار شما هستم. تا ساعت ۲ بعدازظهر منتظرتان خواهم بود و بعد اضافه کرد از ساعت ۲ تا ۴ وقت استراحتم است.

---

۱. آقای محمد زارعی از پیشکسوتان شطرنج. سالهای متمادی است که با قلم شیوای خود، در زمینه شطرنج با مجله کیهان ورزشی همکاری می‌کند.

در بدو ورود به منزل استاد لطفی از مشاهده زیبایی سالن پذیرایی منزل استاد متحیر شدم. آرایش بسیار زیبای گلها و میز تزئینی شطرنج در گوشه‌ای از سالن جلب نظر می‌کرد. یک دست شطرنج اِتود روی میز ناهارخوری بود. به استاد گفتم این صفحه و مهره ظاهراً مربوط به (۴۰) سال پیش است. در جوابم گفت (۴۰) سال که نه‌ا مربوط به n سال پیش است. بعد به خواهش من یکی از بازیهایش را که با حریف اسکاتلندی در سال ۱۹۵۶ طی المپیاد جهانی مسکو انجام داده بود، برایم چید که کلی کیف کردم.[۱]

در پایان بد نیست موضوعی را در خصوص استاد لطفی برای علاقه‌مندان به شطرنج عنوان کنم که استاد عباس لطفی یکی از نجیب‌ترین انسان‌هایی است که تاکنون دیده‌ام. او بارها واژه نجابت را هم برای ما معنا کرده است و هم هجی.



عباس لطفی متولد ۱۳۰۶ تهران است که در سال دوم دانشکده حقوق دانشگاه تهران اجباراً ترک تحصیل نمود و چند سال بعد به استخدام وزارت کشاورزی در آمد و سالهاست که بازنشسته وزارت کشاورزیست.

با شطرنج خیلی دیر آشنا شد (سال سوم دبیرستان). در سال ۱۳۲۵ در محل انجمن فرهنگی ایران و انگلیس با بزرگان شطرنج آن زمان یعنی ابراهیم حائری، مهندس حسین سهیل، دکتر جمال‌الدین عصار و عبدالحسین نوابی آشنا شد. از سال ۱۳۲۶ فعالیت عمده شطرنج تهران به محل انجمن فرهنگی ایران و شوروی سابق کشیده شد و تا آغاز فعالیت فدراسیون شطرنج ایران، همه ساله در محل انجمن، مسابقات شطرنج برگزار می‌شد.

در سال ۱۳۲۷ برای اولین بار در ایران، از ساعت مخصوص شطرنج استفاده شد که استاد لطفی به مقام اول دست یافت و بعد از آن هم در مسابقات انجمن همواره یا اول بود یا دوم. در سال ۱۳۳۳ طی یک مسابقه بسیار مهم و گسترده در باشگاه فرهنگی مهرگان (وابسته به فارغ‌التحصیلان دانشسرای عالی) عباس لطفی دوم شد.

در سال ۱۳۳۴ اولین مسابقه قهرمانی تهران زیر نظر فدراسیون تازه تأسیس شطرنج ایران برگزار شد که استاد لطفی به مقام قهرمانی رسید. عباس لطفی در سال ۱۳۳۵ عضو اولین تیم ملی شطرنج ایران بود و در المپیادهای دوازدهم و سیزدهم همراه تیم ملی ایران حضور داشته است. در سال ۱۳۳۵ طی مراسمی که از سوی ادبا و نویسندگان مطرح ایران در محل دانشکده حقوق دانشگاه تهران تشکیل شد، کتاب مشهور آخر بازی **آندره شرون فرانسوی** که نویسنده شهیر ایران زنده‌یاد جمال‌زاده از کشور سوئیس برای اعطا به شطرنج‌باز برتر ایران فرستاده بود به استاد لطفی اهدا شد.

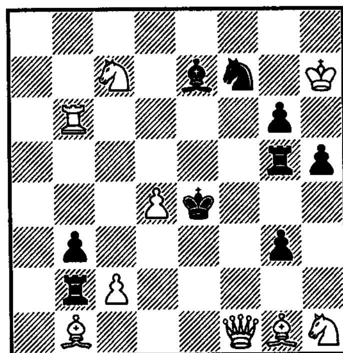
---

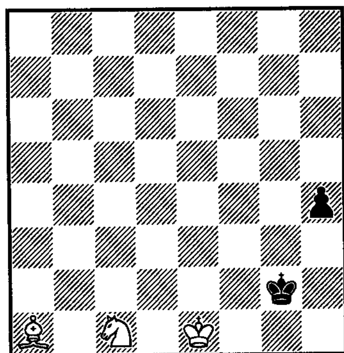
۱. این بازی در صفحه ۲۰۶ کتاب آمده است.

استاد در سال ۱۳۳۰ برای اولین بار در ایران با ۴ نفر همزمان به طور چشم‌بسته بازی کرد که حاصل آن دو برد و دو مساوی بود. این بازی‌ها در منزل شادروان حسین ندیم انجام شد.

استاد لطفی یکی از معدود بازیکنان نسل اول شطرنج ایران است که در طرح مسئله و بررسی شطرنج نیز تبحر نشان داده است. استاد ۳ جلد کتاب شطرنج از خود به یادگار گذاشته است. سال ۱۳۷۸ خودآموز جامع شطرنج، سال ۱۳۸۱ خودآموز نوین شطرنج و سال ۱۳۸۲ روش جدید آموزش شطرنج.

یک مسئله و یک بررسی از استاد لطفی


مات در ۲ حرکت


سفید شروع می‌کند و می‌برد.

علامت‌های اختصاری

حرکت مهره	-
زدن (گرفتن)	×
کیش	+
کیش دوگانه	++
مات	#
قلعه کوچک	0-0
قلعه بزرگ	0-0-0
گرفتن در حال عبور (آن پاسان)	«e.p.»
سفید برتری مشخصی دارد.	±
سیاه برتری مشخصی دارد.	∓
شانس سفید کمی بهتر است.	⩲
شانس سیاه کمی بهتر است.	⩱
شانس دو طرف برابر است. ـ مساوی	=
حرکت خوب	!
حرکت خیلی خوب	!!
حرکت جالب	!?
حرکت ضعیف	?
حرکت مشکوک	?!
هر حرکت که بازی شود.	~

فهرست مطالب

عنوان | صفحه

فصل ۴ـ گشایش‌هایی که سفید در حرکت نخست پیاده شاه را بازی نمی‌کند . ۲۳۹

فهرست منابعی که در نگارش این کتاب مورد استفاده قرار گرفته‌اند:

خودآموز جامع شطرنج (عباس لطفی ـ منوچهر فرهنگ)

خودآموز نوین شطرنج (خسرو روزبه ـ با بازنگری: علی راستگار ـ عباس لطفی ـ خشایار مصطفوی کاشانی)

کاپابلانکا ـ صد بازی برتر (ه. گولومبک ـ ترجمه رضا رضایی ـ هادی مؤمنی)

سیزده شماره مجله شطرنج ـ سالهای دهه (۳۰) فدراسیون شطرنج ایران

LES IDÉES CACHÉS DANS LES OUVERTURES D'ECHECS (ROBERT FINE)

LA CONDUITE DE LA PARTIE D'ECHECS (VICTOR KAHN)

LES ÉCHECS DANS LE MONDE (VICTOR KAHN)

THE MODERN OPENINGS IN THEORY AND PRACTICE (A.SOKOLSKY)

MODERN CHESS OPENINGS (WALTER KORN)